Fate/
Apocrypha
material

Fate/Apocrypha material

Fate/Apocrypha material

TYPE-MOON

Fate/Apocrypha material

CONTENTS

Fate/
Apocrypha
material

TYPE-MOONエースvol.10用イラスト

コンプティーク 2013年9月号表紙用イラスト

コミックマーケット87会場特典用イラスト

一番くじプレミアム セイバーSpecial 景品ポスター用イラスト

第2巻口絵イラスト

第2巻口絵イラスト

各巻カバーイラスト

CLASS

ルーラー

マスター	―
真名	ジャンヌ・ダルク
性別	女性
身長・体重	159cm 44kg
属性	秩序・善

筋力	B	魔力	A
耐久	B	幸運	C
敏捷	A	宝具	A++

クラス別能力

対魔力：EX	セイバーの対魔力に加え、揺るぎない信仰心によって高い抗魔力を発揮する。ただし、魔術を逸らして(かわして)いるだけなので、広範囲魔術攻撃の場合、助かるのはジャンヌだけである。教会の秘蹟には対応しない。
真名看破：B	ルーラーとして召喚されると、直接遭遇した全てのサーヴァントの真名及びステータス情報が自動的に明かされる。ただし、隠蔽能力を持つサーヴァントに対しては、幸運値の判定が必要となる。
神明裁決：A	ルーラーとしての最高特権。 聖杯戦争に参加した全サーヴァントに二回令呪を行使することができる。 他のサーヴァント用の令呪を転用することは不可。

保有スキル

啓示：A

“直感”と同等のスキル。
直感は戦闘における第六感だが、“啓示”は目標の達成に関する事象全て（例えば旅の途中で最適の道を選ぶ）に適応する。根拠がない（と本人には思える）ため、他者にうまく説明できない。

カリスマ：C

軍団を指揮する天性の才能。戦場で旗を掲げ突撃に参加するジャンヌの姿は、兵士の士気を極限まで高め、軍を一体のものとする。彼女はカリスマのおかげで根拠のない“啓示”の内容を他者に信じさせることが出来る。

聖人：B

聖人として認定された者であることを表す。聖人の能力はサーヴァントとして召喚された時に“秘蹟の効果上昇”、“HP自動回復”、“カリスマを1ランクアップ”、“聖骸布の作成が可能”から、ひとつ選択される。

宝具

紅蓮の聖女（ラ・ピュセル）

ランク：C（発現前）EX（発現後）種別：特攻宝具 レンジ：??? 最大捕捉：???

“主よ、この身を委ねます――――”という辞世の句を発動の呪文とし、炎を発現させる聖剣。ジャンヌの火炙りを攻撃的に解釈した概念結晶武装。固有結界の亜種であり、心象風景を剣として結晶化したもの。この剣は英霊ジャンヌ・ダルクそのものであり、宝具を発現させると戦闘後、ジャンヌは消滅する。

我が神はここにありて（リュミノジテ・エテルネッル）

ランク：A　種別：結界宝具　レンジ：1～10　最大捕捉：???

生前、ジャンヌが振っていた聖旗が宝具となったもの。この旗を中心とする10レンジ内部を天使の祝福によって守護するもの。規格外（EX）とされるジャンヌの対魔力を、そのまま物理的な防御力として行使することが可能。ただし、旗を構えている間ジャンヌは一切の攻撃が不可能になる。また旗そのものにはダメージが蓄積していくため、濫用すると使い物にならなくなる。

CLASS

ルーラー

マスター	なし
真名	天草四郎時貞
性別	男性
身長・体重	169cm 59kg
属性	秩序・善

パラメーター	ランク	パラメーター	ランク
筋力	C	魔力	A
耐久	C	幸運	B
敏捷	B	宝具	D

クラス別能力

対魔力：A	セイバー級の対魔力を保有するが、教会の秘蹟には対応しない。
真名看破：B	ルーラーとして召喚されると、直接遭遇した全てのサーヴァントの真名及びステータス情報が自動的に明かされる。ただし、隠蔽能力を持つサーヴァントに対しては、幸運値の判定が必要となる。
神明裁決：–	今回の聖杯戦争の参加者ではないため、このスキルは失われている。

保有スキル

啓示：A

“直感”と同等のスキル。
直感は戦闘における第六感だが、“啓示”は目標の達成に関する事象全て
（例えば旅の途中で最適の道を選ぶ）に適応する。根拠がない（と本人には思える）
ため、他者にうまく説明できない。

カリスマ：C−

軍団を指揮する天性の才能。国家を運営することはできないが、
志を共にする仲間たちとは死を厭わない強固な繋がりを持つ。
また、このスキルによって仲間には“啓示”の内容を信じさせることができる。

洗礼詠唱：B+

教会流に形式を変化させた魔術。霊体に対して絶大な効果を及ぼす。
保有する二つの宝具と連動させることによって、サーヴァントすらも昇華可能。

宝具

右腕・悪逆捕食（ライトハンド・イヴィルイーター）

左腕・天恵基盤（レフトハンド・キサナドゥマトリクス）

ランク：D　種別：対人宝具　レンジ：1　最大捕捉：1

苦難の道を歩む信徒たちに希望を抱かせるため、奇跡を起こし続けた彼自身の両腕が宝具と化したもの。あらゆる魔術基盤に接続し、如何なる魔術も行使可能にする万能鍵（スケルトンキー）。同時に右腕はスキル『心眼（真）』、左腕は『心眼（偽）』に類似した能力を発動させ、洗礼詠唱を強化する。

CLASS

セイバー

マスター	ゴルド・ムジーク・ユグドミレニア
真名	ジークフリート
性別	男性
身長・体重	190cm 80kg
属性	混沌・善

筋力	B+	魔力	C
耐久	A	幸運	E
敏捷	B	宝具	A

クラス別能力

対魔力：－	「悪竜の血鎧」を得た代償によって失われている
騎乗：B	騎乗の才能。 大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

保有スキル

黄金律：C－

人生において金銭がどれほどついて回るかの宿命。
ニーベルンゲンの財宝によって金銭には困らぬ人生を約束されているが、
幸運がランクダウンしている。

宝具

悪竜の血鎧（アーマー・オブ・ファヴニール）

ランク：B+　種別：対人宝具　レンジ：–　防御対象：1人

――悪竜の血を浴びた逸話を具現化した宝具。
Bランク相当の物理攻撃及び魔術を無効化する。
Aランク以上の攻撃も、Bランク分の防御数値を差し引いたダメージとして計上する。
正当な英雄から宝具を使用された場合は、B+相当の防御数値を得る。
ただし血を浴びていない背中は防御数値が得られず、隠すこともできない。

幻想大剣・天魔失墜（バルムンク）

ランク：A+　種別：対軍宝具　レンジ：1～50　最大捕捉：500人

竜殺しを達成した呪いの聖剣。
原典である魔剣『グラム』としての属性も併せ持っており、手にした者によって聖剣、魔剣の属性が変化する。
柄の青い宝玉には神代の魔力（真エーテル）が貯蔵・保管されており、これを解放すると黄昏色の剣気を放つ。
竜種の血を引く者に追加ダメージを負わせる。

CLASS

アーチャー

マスター	フィオレ・フォルヴェッジ・ユグドミレニア
真名	ケイローン
性別	男性
身長・体重	179cm 81kg
属性	秩序・善

筋力	B	魔力	B
耐久	B	幸運	C
敏捷	A+	宝具	A

クラス別能力

対魔力：B	魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。 大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。
単独行動：A	マスター不在でも行動できる。 ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

保有スキル

千里眼：B+

視力の良さ。遠方の標的の捕捉、動体視力の向上。
心眼(真)との兼ね合いによっては限定的な未来視も可能とする。

心眼(真)：A

修行・鍛錬によって培った洞察力。
窮地において自身の状況と敵の能力を冷静に把握し、
その場で残された活路を導き出す"戦闘論理"。

神性：C

大地の神と妖精との間に生まれた存在であるが、死ぬ直前にその身を
人間へと貶めているため、大幅にランクダウンしている。

神授の智慧：A+

ギリシャ神話の神から与えられた賢者としての様々な智慧。
英雄独自のものを除く、ほぼ全てのスキルにB～Aランクの習熟度を発揮できる。
また、マスターの同意があれば他サーヴァントにスキルを授けることも可能。

宝具

天蠍一射（アンタレス・スナイプ）

ランク：A　種別：対人宝具　レンジ：5～99　最大捕捉：1人

射手座となったケイローンが常に天の蠍を狙っているエピソードの具現化。
星を穿つという、弓兵が到達できる究極の一撃。
射つことを決定した時点で発射することが可能で、弓からではなく、星から放たれる流星の
一撃。死亡した際も、一ターン後に自動発動する。
宝具使用後、次の夜まで使用不可となる。

CLASS

ランサー

マスター	ダーニック・プレストーン・ユグドミレニア
真名	ヴラド三世
性別	男性
身長・体重	191cm 86kg
属性	秩序・中庸

筋力	B	魔力	A
耐久	B	幸運	D
敏捷	A	宝具	A

クラス別能力

対魔力：B	魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。 大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

保有スキル

護国の鬼将：EX

あらかじめ地脈を確保しておくことにより、特定の範囲を“自らの領土”とする。
この領土内の戦闘において、王であるヴラド三世はバーサーカーのAランク『狂化』に
匹敵するほどの高い戦闘力ボーナスを獲得できる。
『極刑王(カズィクル・ベイ)』はこのスキルで形成した領土内においてのみ、行使可能な宝具である。

宝具

極刑王(カズィクル・ベイ)

ランク：B　種別：対軍宝具　レンジ：1～99　最大捕捉：666人

空間から大量の杭を出現させ、敵を串刺しにする。
攻撃範囲は半径1km、杭の数は最大二万本に及ぶ。
また、手にした槍が敵に一撃を与えるたびに"串刺しにした"概念が生まれ、心臓を起点として外側へ向けて、杭が出現する。
加えて、無数の杭を目視した敵には精神的な圧迫感も与える。

鮮血の伝承(レジェンド・オブ・ドラキュリア)

ランク：A+　種別：対人(自身)宝具　レンジ：－　最大捕捉：1人

後の口伝によるドラキュラ像を具現化させ、吸血鬼へ変貌する。
ドラキュラ伯となったヴラド三世は通常のスキル・宝具を封印される代わりに、身体能力の大幅増幅、動物や霧への形態変化、治癒能力、魅了の魔眼といった特殊能力と、陽光や聖印に弱いという弱点を獲得する。

CLASS

ライダー

マスター	セレニケ・アイスコル・ユグドミレニア
真名	アストルフォ
性別	男性
身長・体重	164cm 56kg
属性	混沌・善

筋力	D	魔力	C
耐久	D	幸運	A+
敏捷	B	宝具	C

クラス別能力

対魔力：A
A以下の魔術は全てキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではアストルフォに傷をつけられない。宝具である『本』によって、ランクが大きく向上しており、通常はDランクである。

騎乗：A+
騎乗の才能。獣であるのならば幻獣・神獣のものまで乗りこなせる。
ただし、竜種は該当しない。

保有スキル

理性蒸発：D

理性が蒸発しており、あらゆる秘密を堪えることができない。味方側の真名や弱点をうっかり喋る、大切な物を忘れるなど最早呪いの類い。このスキルは「直感」も兼ねており、戦闘時は自身にとって最適な展開をある程度感じ取ることが可能。

怪力：C−

筋力を1ランクアップさせせることが可能。
ただし、このスキルが発動している場合は1ターンごとにダメージを負う。

単独行動：B

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクBならば、マスターを失っても二日間現界可能。

宝具

恐慌呼び起こせし魔笛（ラ・ブラック・ルナ）

ランク：C　種別：対軍宝具レンジ：1～50　最大捕捉：100人

竜の咆吼や神馬の嘶きにも似た魔音を発する角笛。レンジ内に存在するものに、爆音の衝撃を叩きつける。対象のHPがダメージ以下だった場合、塵になって四散する。
善の魔女・ロゲスティラがアストルフォに与え、ハルピュイアの大群を追い払うのに使用された。通常時は腰に下げられるサイズだが、使用時はアストルフォを囲うほどの大きさになる。

破却宣言（キャッサー・デ・ロジェスティラ）

ランク：C　種別：対人(自身)宝具　レンジ：－　最大捕捉：1人

さる魔女から譲り受けた、全ての魔術を打ち破る手段が記載されている書物。
所有しているだけで、自動的にAランク以下の魔術をキャンセルすることが可能。
固有結界か、それに極めて近い大魔術となるとその限りではないが、
その場合も真名を解放して、書を読み解くことで打破する可能性を掴める。

触れれば転倒!（トラップ・オブ・アルガリア）

ランク：D　種別：対人宝具　レンジ：2～4　最大補促：1人

騎士アルガリアの馬上槍。金の穂先を持つ。殺傷能力こそ低いものの、傷をつけただけで相手の足を霊体化、または転倒させることが可能。
この転倒から復帰するためにはLUC判定が必要なため、失敗すればバッドステータス「転倒」が残り続ける。ただし1ターンごとにLUCの上方修正があるため、成功はしやすくなる。

この世ならざる幻馬（ヒポグリフ）

ランク：B+　種別：対軍宝具　レンジ：2～50　最大捕捉：100人

上半身がグリフォン、下半身が馬という本来「ありえない」存在の幻獣。
神代の獣であるグリフォンよりランクは劣るものの、その突進による粉砕攻撃はAランクの物理攻撃に匹敵する。
本来「ありえない」とされたグリフォンと馬のハーフであるという出自から、彼の存在はひどく曖昧であり、次元の狭間に一瞬だけその身を置くことができる。
これにより、あらゆる攻撃を透過しつつ移動できる。

CLASS

キャスター

マスター	ロシェ・フレイン・ユグドミレニア
真名	アヴィケブロン
性別	男性
身長・体重	161cm 52kg
属性	秩序・中庸

筋力	E	魔力	A
耐久	E	幸運	B
敏捷	D	宝具	A+

クラス別能力

陣地作成 :B	魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。 ゴーレムの鋳造に一点特化した“工場”の形成が可能。
道具作成 :B+	魔力を帯びた器具を作成できる。キャスターのスキルはゴーレムに特化しており、それ以外は何も作ることができない。

保有スキル

数秘術 :B

魔術系統の一つ、カバラ。
ノタリコンによる短縮詠唱と組み合わせることにより、
複数のゴーレムに複数のコマンドを一瞬で打ち込むことを可能とする。

宝具

王冠：叡智の光（ゴーレム・ケテルマルクト）

ランク：A+　種別：対軍宝具　レンジ：1～10　最大捕捉：100人

キャスターが生前に作ること叶わなかった未完成の宝具。

『原初の人間（アダム）』を模倣した、存在する限り世界を塗り替え続ける自律式固有結界。
作り手であるキャスターが滅んでも、構わず動き続ける。
大地からの祝福を得ることができ、足が大地についている限りは決して滅ぶことがない。
生まれ落ちると一時間ごとに体躯が倍増し、最大サイズは約一千メートル。
なお、動力として心臓部分に魔術師を一体必要とする。

CLASS

アサシン

マスター	六導玲霞
真名	ジャック・ザ・リッパー
性別	女性
身長・体重	150cm 45kg
属性	混沌・悪

筋力	C	魔力	C
耐久	C	幸運	E
敏捷	A	宝具	C

クラス別能力

気配遮断：A+　サーヴァントとしての気配を断つ、隠密行動に適したスキル。
完全に気配を断てば発見することは不可能に近い。攻撃態勢に移ると気配遮断のランクが大きく落ちてしまうが、この欠点は"霧夜の殺人"によって補われ、完璧な奇襲が可能となる。

保有スキル

霧夜の殺人：A

暗殺者ではなく殺人鬼という特性上、加害者の彼女は被害者の相手に対して常に先手を取れる。ただし、先手を取れるのは夜のみ。

情報抹消：B

対戦が終了した瞬間に目撃者と対戦相手の記憶から彼女の能力・真名・外見特徴などの情報が消失する。

外科手術：E

血まみれのメスを使用してマスター及び自己の治療が可能。見た目は保証されないが、とりあえずなんとかなる。

精神汚染：C

精神干渉系の魔術を中確率で遮断する。

宝具

解体聖母（マリア・ザ・リッパー）

ランク：D～B　種別：対人宝具　レンジ：1～10　最大捕捉：1人

ジャック・ザ・リッパーの殺人を再現する宝具。
「時間帯が夜である」「相手が女性(または雌)である」「霧が出ている」
すべての条件が整っているときに宝具を使用すると、対象の身体の中身を問答無用で外に弾きだし、解体された死体にする。
条件が整ってない場合は単純なダメージを与えるに留まるが、その際も条件が一つ整うたびに威力が跳ね上がる。この宝具はナイフによる攻撃ではなく一種の呪いであるため、遠距離でも使用可能。
宝具を防ぐには物理的な防御力ではなく、呪いへの耐性が必要となる。

暗黒霧都（ザ・ミスト）

ランク：C　種別：結界宝具　レンジ：1～10　最大捕捉：50人

霧の結界を張る結界宝具。魔力で発生させた硫酸の霧そのものが宝具である。
サーヴァントならばダメージは受けないが、敏捷が1ランクダウンする。
霧の中にいる誰に効果を与え、誰に効果を与えないのかは宝具の使用者が選択可能。
霧によって方向感覚が失われるため、脱出するにはランクB以上のスキル“直感”、もしくは何らかの魔術行使が必要になる。

CLASS

バーサーカー

マスター	カウレス・フォルヴェッジ・ユグドミレニア
真名	フランケンシュタイン
性別	女性
身長・体重	172cm 48kg
属性	混沌・中庸

筋力	C	魔力	D
耐久	B	幸運	B
敏捷	D	宝具	C

クラス別能力

狂化 :D	筋力と耐久のパラメータをアップさせるが、言語能力が単純になり、複雑な思考を長時間続けることが困難になる。

保有スキル

虚ろなる生者の嘆き :D

狂化時に高まる、いつ果てるともしれない甲高い絶叫。
敵味方を問わず思考力を奪い、抵抗力のない者は恐慌をきたして呼吸不能になる。

ガルバニズム :B

生体電流と魔力の自在な転換、および蓄積。
魔光、魔風、魔弾など実体のない攻撃を瞬時に電気へ変換し、周囲に放電する
ことで無効化する。また、蓄電の量に応じて肉体が強化され、
ダメージ修復も迅速に行われるようになる。

宝具

乙女の貞節（ブライダル・チェスト）

ランク：C　種別：対人宝具　レンジ：1　最大捕捉：1人

樹の枝状の放電流を纏う戦槌（メイス）。
先端の球体は彼女の心臓そのものであり、戦闘時以外も肌身離さず所持している。
尾部のフィンと、本体側側頭部のフィンによって電力の供給が行われる仕組み。
自分や周囲から漏れる魔力を効率よく回収し蓄積するため、周囲に余剰の魔力が豊富に発生し続ける。
戦闘時は、ガルバニズムと合わせて疑似的に『第二種永久機関』の動作をすることになる。

磔刑の雷樹（ブラステッド・ツリー）

ランク：D～B　種別：対軍宝具　レンジ：1～10　最大捕捉：30人

『乙女の貞節』を地面に突き立て、全リミッターを解除して行う全力放電。
聳え立つ大樹のシルエットで降り注ぐ、拡散ホーミングサンダーである。
敵が単体かつ近距離であれば”乙女の貞節”がなくとも発動可能。
リミッターによって制御されているが、解除した場合の威力は絶大。
ただしその場合、使用者は完全に活動を停止する。つまり『死』である。
この雷撃は、低い確率で第二のフランケンシュタインの怪物を生む可能性がある。もっとも、死亡する彼女はその結果を見ることができない。

CLASS

セイバー

マスター	獅子劫界離
真名	モードレッド
性別	女性
身長・体重	154cm 42kg
属性	混沌・中庸

筋力	B+	魔力	B
耐久	A	幸運	D
敏捷	B	宝具	A

クラス別能力

対魔力：B	魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。 大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。
騎乗：B	騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。

保有スキル

直感：B

戦闘時に常に自身にとって最適な展開を"感じ取る"能力。
視覚・聴覚に干渉する妨害を半減させる。

魔力放出：A

武器ないし自身の肉体に魔力を帯びさせ、瞬間的に放出することによって能力を向上させる。
いわば魔力によるジェット噴射。かの騎士王と互角に打ち合うほどの力量を持つ。

戦闘続行：B

往生際が悪い。聖槍で貫かれてもなお諦めず、騎士王に致命傷を与えた。

カリスマ：C－

軍団を指揮する天性の才能。団体戦闘において自軍の能力を向上させる。稀有な才能。
一国の王としての器はないが、体制に反抗するときにその真価を発揮する。

宝具

不貞隠しの兜（シークレット・オブ・ペディグリー）

ランク：C　種別：対人（自身）宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人

母であるモルガンから「決して外してはなりません」という言葉と共に授けられた兜。
ステータス情報の内、固有のスキルや宝具など真名に繋がる情報を覆い隠す。
ただし『燦然と輝く王剣（クラレント）』の全力を解放する時は、兜を外さなければならない。

燦然と輝く王剣（クラレント）

ランク：C　種別：対人宝具　レンジ：1　最大捕捉：1人

アーサー王の武器庫に保管されていた王位継承を示す剣。
「いかなる銀よりも眩い」とされ、『勝利すべき黄金の剣』に勝るとも劣らぬ価値を持つ
宝剣であるが、モードレッドは了承なくこの剣を強奪したために本来よりランクが下がっている。

我が麗しき父への叛逆（クラレント・ブラッドアーサー）

ランク：A+　種別：対軍宝具　レンジ：1～50　最大捕捉：800人

『燦然と輝く王剣（クラレント）』の全力解放形態。本来は白銀に輝く華美な剣だが、発動に伴って
赤黒い血に染まり、形も醜く歪む。荒れ狂う憎悪を刀身に纏わせ撃ち放つ、災厄の魔剣。

CLASS

アーチャー

マスター	シロウ・コトミネ
真名	アタランテ
性別	女性
身長・体重	166cm 57kg
属性	中立・悪

筋力	D	魔力	B
耐久	E	幸運	C
敏捷	A	宝具	C

クラス別能力

対魔力：D	一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。 魔力避けのアミュレット程度の対魔力。
単独行動：A	マスター不在でも行動できる。 ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要

保有スキル

アルカディア越え：B

敵を含む、フィールド上のあらゆる障害を飛び越えて移動できる。

追い込みの美学：C

敵に先手を取らせ、その行動を確認してから自分が先回りして行動できる。

宝具

訴状の矢文（ポイボス・カタストロフェ）

ランク：B　種別：対軍宝具　レンジ：2～50　最大捕捉：100人

守護神アルテミスから授かった『天穹の弓（タウロポロス）』によりアポロンとアルテミスに加護を求める矢文を送る。次ターンに矢の雨が降り注ぎ、全体攻撃を行う。範囲設定も可能。

神罰の野猪（アグリオス・メタモローゼ）

ランク：B+　種別：対人（自身）宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人

アタランテが仕留めたというカリュドンの魔獣、その皮を身に纏うことで魔獣の力を我が物とする呪いの宝具。
タウロポロスの封印と引き替えに幸運以外の全ステータスが上昇するが、Aランクの『狂化』を獲得したバーサーカーとほぼ同等の状態となってしまう。
追加されるスキルに『変化：A』があり、戦闘状況と纏った者の性質により形態が変化する。

CLASS

ランサー

マスター	シロウ・コトミネ
真名	カルナ
性別	男性
身長・体重	178cm 65kg
属性	秩序・善

筋力	B	魔力	B
耐久	C	幸運	D
敏捷	A	宝具	EX

クラス別能力

対魔力：C　二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など、大掛かりな魔術は防げない。
ただし宝具である黄金の鎧の効果を受けているときは、この限りではない。

保有スキル

貧者の見識：A

相手の性格・属性を見抜く眼力。言葉による弁明、欺瞞に騙されない。
天涯孤独の身から弱きものの生と価値を問う機会に恵まれたカルナが持つ、
相手の本質を掴む力を表す。

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操れる。

無冠の武芸：－

様々な理由から他者に認められなかった武具の技量。
相手からは剣、槍、弓、騎乗、神性のランクが実際のものより一段階低く見える。
真名が明らかになると、この効果は消滅。

魔力放出(炎):A

武器に魔力を込める力。カルナの場合、燃え盛る炎が魔力となって使用武器に宿る。
このスキルは常時発動しており、カルナが握った武器はすべてこの効果を受けることになる。

神性:A

太陽神スーリヤの息子であり、死後にスーリヤと一体化するカルナは、最高の神霊適正を持つ。
この神霊適正は神性がB以下の太陽神系の英霊に対して、高い防御力を発揮する。

宝具

日輪よ、具足となれ(カヴァーチャ&クンダーラ)

ランク:A　種別:対人(自身)宝具　レンジ:0　最大捕捉:1人

カルナの母クンティーが未婚の母となることに恐怖を感じ、息子を守るためにスーリヤに
願って与えた黄金の鎧と耳輪。太陽の輝きを放つ、強力な防御型宝具である。
光そのものが形となった存在であるため、神々でさえ破壊は困難。
カルナの肉体と一体化している。

梵天よ、我を呪え(ブラフマーストラ・クンダーラ)

ランク:A+　種別:対国宝具　レンジ:2〜90　最大捕捉:600人

カルナがバラモンのパラシュラーマから授けられた対国宝具。
クラスがアーチャーなら弓、他のクラスなら別の飛び道具として顕現する。
カルナの属性である炎熱の効果を付与された一撃は核兵器に例えられるほど。

日輪よ、死に随え(ヴァサヴィ・シャクティ)

ランク:EX　種別:対神宝具　レンジ:2〜5　最大捕捉:1人

神々をも打ち倒す、一撃のみの光槍。雷光でできた必滅の槍。
黄金の鎧と引換に顕現し、絶大な防御力の代わりに強力な"対神"性能の槍を装備する。

CLASS

ライダー

マスター	シロウ・コトミネ
真名	アキレウス
性別	男性
身長・体重	185cm 97kg
属性	秩序・中庸

筋力	B+	魔力	C
耐久	A	幸運	D
敏捷	A+	宝具	A+

クラス別能力

対魔力:C	二節以下の詠唱による魔術を無効化する。 大魔術、儀礼呪法など、大掛かりな魔術は防げない。
騎乗:A+	騎乗の才能。獣であるのならば幻獣・ 神獣のものまで乗りこなせる。ただし、竜種は該当しない。

保有スキル

戦闘続行:A

往生際が悪い。弱点であるはずのアキレス腱と心臓を射貫かれてもしばらく戦い続けた。

勇猛:A+

威圧・混乱・幻惑といった精神干渉を無効化する能力。また、格闘ダメージを向上させる効果もある。

女神の寵愛:B

母である女神テティスからの寵愛を受けている。魔力と幸運を除く全ステータスがランクアップする。

神性:C

海の女神テティスと人間の英雄ペレウスとの間の子。

宝具

疾風怒濤の不死戦車（トロイアス・トラゴーイディア）

ランク：A　種別：対軍宝具　レンジ：2〜60　最大捕捉：50人
三頭立ての戦車。馬は海神ポセイドンから賜った不死の神馬が二頭、都市から略奪した名馬が一頭。その神速でもって戦場を蹂躙する。速度の向上に比例して追加ダメージを与えることができる。最高速度では、さながら疾走する巨大な芝刈り機。

彗星走法（ドロメウス・コメーテース）

ランク：A+　種別：対人(自身)宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人
『疾風怒濤の不死戦車』から降り立つことによって　起動する常時発動型の宝具。
あらゆる時代のあらゆる英雄の中で、もっとも迅いという伝説が具現化したもの。
広大な戦場を一呼吸で駆け抜け、フィールド上に障害があっても速度は鈍らない。
自身の弱点であるアキレス腱を露出しなくてはならないが、この速度を捕らえきれる英霊は数少ない。

勇者の不凋花（アンドレアス・アマラントス）

ランク：B　種別：対人(自身)宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人
踵を除く全てに母である女神テティスが与えた不死の祝福がかかっている。
いかなる攻撃をも無効化するが、固有スキル『神性』を持つ者にはこのスキルが打ち消されてしまう。

宙駆ける星の穂先（ディアトレコーン・アステール・ロンケーイ）

ランク：B+　種別：対人宝具　レンジ：2〜10　最大補促：1人
『疾風怒濤の不死戦車（トロイアス・トラゴーイディア）』から降り立つことによって使用可能になる宝具。
アキレウスの父母が結婚する際、ケイローンが彼らに贈った長槍。
英雄同士の一騎討ちを目的とする領域を作り上げるという、固有結界に匹敵する大魔術。
ランサーとして召喚されていないため、不治の呪いなど一部の能力が失われている。
また、アマゾネスの女王ペンテシレイアをこの槍で殺した際、酷く後悔したという逸話のために女性相手では真名を発動できない。

蒼天囲みし小世界（アキレウス・コスモス）

ランク：A+　種別：結界宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人
『熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）』に匹敵する防具系の結界宝具。
鍛冶の神ヘパイストスに作られたという盾。アキレウスが見てきた世界そのものが投影されており、外周部分には海神による海流が渦巻いている。
この盾に立ち向かうということは、即ち世界を相手取るということであり、発動させれば対城・対国・対神宝具すら防ぎ切れる。

CLASS

バーサーカー

マスター	ー
真名	スパルタクス
性別	男性
身長・体重	221cm 165kg
属性	中立・中庸

筋力	A	魔力	E
耐久	EX	幸運	D
敏捷	D	宝具	C

クラス別能力

狂化：EX	パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。 狂化を受けてもスパルタクスは会話を行うことができるが、彼は“常に最も困難な選択をする”という思考で固定されており、実質的に彼との意思の疎通は不可能である。

保有スキル

被虐の誉れ：B

サーヴァントとしてのスパルタクスの肉体を魔術的な手法で治療する場合、それに要する魔力の消費量は通常の1／4で済む。
また、魔術の行使がなくとも一定時間経過するごとに傷は自動的に治癒されてゆく。

宝具

クライング・ウォーモンガー
疵獣の咆吼

ランク：A　種別：対人(自身)宝具　レンジ：0　最大捕捉：1人

常時発動型の宝具。
敵から負わされたダメージの一部を魔力に変換し、体内に蓄積できる。
体内に貯められた魔力は、スパルタクスの能力をブーストするために使用可能である。
強力なサーヴァントなどと相対すれば、肉体そのものに至るまで変貌していくだろう。

CLASS

キャスター

マスター	シロウ・コトミネ
真名	シェイクスピア
性別	男性
身長・体重	180cm 75kg
属性	中立・中庸

筋力	E	魔力	C++
耐久	E	幸運	B
敏捷	D	宝具	C+

クラス別能力

陣地作成：C　魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
だが彼が作るのは工房ではなく、物語を紡ぐ“書斎”である。

道具作成：－　道具作成スキルは、保有スキル『エンチャント』によって失われている。

保有スキル

エンチャント：A

概念付与。他者や他者の持つ大切な物品に、強力な機能を追加する。
基本的にはマスターを戦わせるための強化能力。
彼自身は観客として戦闘を見物したり、心境をいちいち聞いたりしてマスターを苛立たせる。

自己保存：B

自身はまるで戦闘力がない代わりに、マスターが無事な限りは殆どの危機から逃れることができる。
つまり、本人は全然戦わない。そのくせハイリスク・ハイリターンな戦術ばかりを好む。

宝具

開演の刻は来たれり、此処に万雷の喝采を（ファースト・フォリオ）

ランク：B　種別：対人宝具　レンジ：1～30　最大捕捉：1人

シェイクスピアが発動する究極劇。発動した状況によってその効果は異なる。
対象の人生において、精神的にもっとも打撃を加えられる場面を再現し、シェイクスピアの言葉によって、絶望を加えられる。
英霊たちの心を折るための演劇宝具。また、劇が開始すると閉幕するまでは対象には一切肉体的損害が与えられず、与えることもできない。

CLASS

アサシン

マスター	シロウ・コトミネ
真名	セミラミス
性別	女性
身長・体重	169cm 51kg
属性	秩序・悪

筋力	E	魔力	A
耐久	D	幸運	A
敏捷	D	宝具	B

クラス別能力

気配遮断：C+　サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。
自らが攻撃態勢に移ると気配遮断のランクは大きく落ちる。
ただし、毒を忍ばせる場合はこの限りではない。

陣地作成：EX　魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
具体的な材料を集めることで、"神殿"を上回る"空中庭園"を形成することが可能。

道具作成：C　魔力を帯びた器具を作成できる。
セミラミスは毒薬に特化しており、それ以外の道具を作成することはできない。

保有スキル

使い魔(鳩)：D

鳩を使い魔として使役できる。契約は必要なく、思念を送るだけで良い。

二重召喚：B

アサシンとキャスター、両方のクラス別スキルを獲得して現界する。
極一部のサーヴァントのみが持つ稀少特性。

神性：C

シリアの魚神であるデルケットと人間の間の娘。

宝具

虚栄の空中庭園（ハンギングガーデンズ・オブ・バビロン）

ランク：EX　種別：対界宝具　レンジ：10～100　最大捕捉：1000人

バビロンの空中庭園。実際には、セミラミスはバビロンの空中庭園に携わった訳ではなかった。
だが誤解した数多の人々の信仰を利用し、宝具として成立させた。

あくまで「虚栄」であるため、宝具の発動条件は厳しい。
イラクの首都バグダッド近辺の遺跡から、土と石を一定量運び、それを組み上げることによってようやく発動準備が完了する。（必要日数は最低でも三日程度）

文字通り、「空中を浮遊する大要塞」として顕現する。
そしてこの要塞内部である限り、セミラミスのステータスは全ランクアップ。
知名度も最高クラスに向上し、更に攻撃の際は有利な補正が加わる。

驕慢王の美酒（シクラ・ウシュム）

ランク：B+　種別：対軍宝具　レンジ：1～20　最大補促：10人

虚栄の空中庭園、その玉座の間にてのみ発動可能な宝具。
空間や魔術に「毒」という環境特性を付与させる。
この宝具が発動している場合、セミラミスの使う魔術そのものにも「毒」の特性が付与される。
「毒が効かなかった」という逸話を持つ英霊ならば、弱体化のボーナスが獲得できるが、
逆に毒殺されたというエピソードがある場合はダメージが倍加する。毒の種類も選択可能。
イメージ的には、毒々しい色をした鎖という形で顕現する。

ルーラー Ruler

真名:ジャンヌ・ダルク

身長 159cm **体重** 44kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **スリーサイズ** B85 W59 H86 **特技** 旗振り

好きなもの 祈り **苦手なもの** 勉強全般 **イメージカラー** 焔色 **天敵** ジル・ド・レェ（キャスターver）

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：トップバッターはジャンヌさん。何度見ても色っぽさと清純さが同居した素晴らしいデザインだと思います。脱ごうが脱ぐまいが胸部が凶悪に主張しているのが実にたまらぬ。

近衛：これは兵たちもついていかざるを得ないですわー。奮い立ちますわー。

え、私の令呪に興味が……って。

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：何でリクエストされて嫌々ながらも「逆らえない……」みたいに脱いでんですかこのエロ聖女！

近衛：表情見本を並べたら何となくストーリーを感じる流れに（笑）きっとお願いされると弱い系。でも全部脱ぐ必要ないよね？ルーラー令呪はデザイン的にはPrototype系統から派生させています。

シロウ・コトミネ Shirou

真名:天草四郎時貞

身長 169cm **体重** 59kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 洗礼詠唱 **好きなもの** 人類

苦手なもの 暴走する人間 **イメージカラー** 銀灰色 **天敵** ジャンヌ・ダルク、ジーク

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：赤いマントとステラを外すと、途端にどこにでもいるありふれた褐色銀髪神父になりますね。
近衛：PCゲームの主人公並にありふれ感でていますよね。神父服も学ランぽいし（笑）
東出：うむ、お互いに致命的な認識のズレがあるっぽいけど気にしないで生きていこう！

令呪(ルーラー)デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：神父服＋日本刀……いい、実にいい。もしかするとセーラー服＋日本刀や巫女服＋日本刀に匹敵する破壊力を持つのではなかろうか……！

近衛：中二心をビシバシ刺激してくれます！　はっ、つまりセーラー服シロウ、巫女服シロウもありえる……のか？

東出：プランB程度にはな！

近衛：意外と実現性が！？

ジーク Homunculus "Sieg"

年齢 0歳　身長 165cm　体重 53kg　特技 なし　好きなもの なし　苦手なもの なし

イメージカラー 透明　天敵 天草四郎時貞

竜告令呪（デットカウント・シェイプシフター）デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：僕らの主人公、ジーク君。実は心臓が入った段階で右側に成長しています。成長というよりは心臓に合わせて大きくなった感じ。

近衛：驚異の肉体改造。あなたも１日で実感できる！　納得いかない場合、全額返金！

東出：変・身！ 仮面セイバー、ジークフリートに変身できる時間は三分間だけである！ 残り一分になると胸の光る何かアレがピカピカ光るぞ！ 色々と混ざりすぎ。

近衛：オレが一番ジークフリートを上手くつかえるんだ！　なんでさ！　動いてよ！

ゴルド・ムジーク・ユグドミレニア Gordes Musik Yggdmillennia

年齢 36歳 **身長** 168cm **体重** 98kg **血液型** AB **誕生日** 1月1日 **特技** チェス(弱い) **好きなもの** 権威

苦手なもの 逆らう者 **イメージカラー** 肉の脂みたいにてらてらした白色 **天敵** ホムンクルス

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：主人公たちを除いたトップバッターがよりによってコイツかよ！　あとコイツのセクシー画像って一体どこに需要あるの！？　母さん全然わかんないわ！
近衛：過去のラフを漁っていたら、なぜか服が分離できるようになっていたのデス。謎。
東出：どうでもいいけど息子がホントこいつの息子って感じでツボだった。
近衛：いつもは反抗的な息子も、ゴルドさんがBBQで肉を焼く時だけはCOOL！と讃えてくれます。ヨカッタネ！

“黒”のセイバー Saber of "Black"

真名:ジークフリート

身長 190cm **体重** 80kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 全自動願望成就 **好きなもの** 願いを叶えること

苦手なもの 空気を読む **イメージカラー** 黒褐色 **天敵** ファヴニール

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：最初に退場したのに最後まで出ずっぱりの黒のセイバー、ジークフリート。こうして改めて見ると鎧のデザインが実に複雑怪奇だな……。
近衛：その分カッコイイんですけど、ベーシックなキャラの4.2倍くらい作画コストが高いDEATH。死。
東出：繰り返しになりますが背中丸出しなのは、概念的にそうしないとアカンのです。んー、多分爆発する。<嘘>
近衛：ナムサン！

フィオレ・フォルヴェッジ・ユグドミレニア Fiore Forvedge Yggdmillennia

年齢 19歳 **身長** 162cm **体重** 47kg **血液型** A **誕生日** 7月12日 **スリーサイズ** B84 W57 H82

特技 素手のくるみ割り **好きなもの** 小動物全般 **苦手なもの** 小動物全般 **イメージカラー** 水色

天敵 みすぼらしい犬

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： 清純派魔術師ことフィオレ姉ちゃん。車椅子に座っているせいで「で、この車椅子は変形するのかい？」と友達に聞かれました。しないよう。

近衛： 日ごろの行いが……（笑）はっ、むしろ車椅子が本体疑惑。デザイン的には正統派美少女を心掛けました。

“黒”のアーチャー archer of "Black"

真名:ケイローン

身長 179cm 体重 81kg 血液型 不明 誕生日 不明 特技 分かりやすくてたちまち力がつく授業

好きなもの 人を教える 苦手なもの 酔った者同士の争い イメージカラー 草色 天敵 ヒュドラ

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： 長髪＋美形＋マッチョ。完璧過ぎる。せめてこのまま痛みを知らず安らかに死ぬが良い。お馬さんモードは……まあ、その内にね！

近衛： あんまり完璧イケメンすぎるのもどうかと思って、こっそり尻尾が残ってます。フサフサでちょっとカワイイ。

ダーニック・プレストーン・ユグドミレニア Darnic Prestone Yggdmillennia

年齢 97歳(外見上は20代) **身長** 182cm **体重** 76kg **血液型** O型 **誕生日** 5月2日 **特技** 煙に巻く

好きなもの 扱いやすい脳筋 **苦手なもの** 扱いにくい脳筋 **イメージカラー** 墨色 **天敵** ヴラド三世

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：結局実力を完全に発揮することはなかったダーニックですが、まあ魔術協会の政治闘争を潜り抜けてきただけあって、それなりにお強いです。

近衛：第三帝国に潜り込んで暗躍していたくらいの古強者ですからねぇ。本編では政治力が目立ちましたが、戦闘力はどの位のレベルなんでしょう？

東出：雇われた赤のマスターが総出でかかって倒せるかどうか割と五分五分。だからこそ、強力なサーヴァントで押したかった訳ですが。

近衛：参加魔術師中さいつよ疑惑。あとユグドミレニア一族が統一感のある服装で、組織への帰属意識を高めているのはダーニックの趣味。

“黒”のランサー Lancer of "Black"

真名:ブラド三世

身長 191cm 体重 86kg 血液型 不明 誕生日 11月10日 特技 串刺し 好きなもの 有能な家臣

苦手なもの 野望値が高い家臣 イメージカラー 真紅 天敵 世間の風評

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：威厳あるヴラド三世、ルーマニア版。吸血鬼属性の欠片もない、英雄としての彼になります。まあ、血生臭さはあまり変わらないというか……悪魔（ドラクル）呼ばわりは伊達じゃないというか……。

近衛：曲者揃いのサーヴァント達を束ねる王者の風格がありました。EXTRAの同名キャラとは趣が異なりますが……？

東出：ルーマニアで崇められているヴラド三世と、「ドラキュラ伯爵」という知名度が圧倒的に凌駕する海外との違いですね。ヴラド三世も知られてない訳ではないのですが、いかんせんあらゆるメディアで圧倒されてしまっているので、英雄の認識が阻害されている。

セレニケ・アイスコル・ユグドミレニア Celenike Icecolle Yggdmillennia

年齢 26歳 **身長** 168cm **体重** 53kg **血液型** AB **誕生日** 12月11日 **スリーサイズ** B86 W59 H88

特技 鞭打ち **好きなもの** 弱者 **苦手なもの** 強者・裏切り **イメージカラー** 毒々しい紫色

天敵 問答無用で叩き斬ってくる系の騎士

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： ドS、シリアルキラー、黒魔術使いという割と最悪な属性三連コンボのセレニケさん。触媒なしで召喚したら、間違いなくジル・ド・レェかさもなくばスウィーニー・トッドでも引き当てるんじゃないでしょうか。

近衛： ミートパイ作りが捗ります。もぐもぐ。ちなみに、手にしているのはケインという木製の笞(むち)です。

“黒”のライダー Rider of "Black"

真名:アストルフォ

身長 164cm **体重** 56kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **スリーサイズ** B71 W59 H73 **特技** 火事場の馬鹿力

好きなもの この世全て **苦手なもの** 潤んだ瞳で訴えかける系の生物 **イメージカラー** ローズピンク **天敵** なし

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：こ、こいつ当たり前のように一人で４ページ使ってやがる……！　問題児ことアストルフォさんです。
近衛：作中のみならず、現実でもふりーだむ過ぎる。まあ、企画最初期からの持ちキャラだったので、自然と優遇される感はあります（笑）
東出：特典しおりで舌をぺろりと出している姿に性癖を歪まされた読者の方々も多いのでは。
近衛：世界は広がっただけ楽しいのですよ、きっと……。

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：私服。へそ出しミニスカート黒タイツ。あざとい、とことんまであざとい……！
近衛：おまけにフードはウサミミ付き。やりすぎぐらいが丁度いい！はず？男モノも「別に着てもいいけど地味なのがイヤ」だそうで。

ロシェ・フレイン・ユグドミレニア Roche Frain Yggdmillennia

年齢 13歳 **身長** 152cm **体重** 45kg **血液型** O **誕生日** 9月15日 **特技** ゴーレム作り

好きなもの ゴーレム **苦手なもの** 小賢しい人間 **イメージカラー** 薄い灰色 **天敵** アヴィケブロン

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： 半ズボンのショタっ子。何も悪いことしてないのに酷い結末を迎えてしまった。大体アヴィケブロン先生のせい。

近衛： 脚は積極的に魅せていく方向です。ええ。あの結末は先生のせいとはいえ、何事も盲信は良くないという教訓でもありますね。きゃー。

“黒”のキャスター Caster of "Black"

真名:アヴィケブロン

身長 161cm **体重** 52kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 詩 **好きなもの** 孤独 **苦手なもの** 衆目

イメージカラー 菫色 **天敵** ジーク

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：……という訳でロシェがバッドエンドを迎えた理由、アヴィケブロン先生です。衣装や造詣を見れば見るほど人間離れした存在である。
近衛：人嫌いも拗らせすぎると深刻ですよという見本。デザインはゴーレム造りの基礎技術で自分自身も色々便利になっているはずという発想からです。
東出：もちろん、その歴史の中で彼がこんな姿をしたという記述はないのである。
近衛：面白ければ、それでよかろうなのだーッ！

六導玲霞 Reika Rikudou

年齢 23歳　**身長** 164cm　**体重** 53kg　**血液型** B　**誕生日** 1月9日　**スリーサイズ** B90 W62 H89

特技 料理　**好きなもの** 平穏　**苦手なもの** 肉体的な痛み　**イメージカラー** 灰緑色　**天敵** チャラ系の男

令呪デザイン

相良豹馬

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：何このエロいの！？　この人とピロートークできるなら死んでもいい……！ 実際に死ぬ可能性があるのが怖いが。
近衛：有料で承っておりますとのことですYO。
東出：そしてひたすらにチャラいｚ馬さんであった。
近衛：ほんのりｚ戦士っぽい。金髪だし。戦闘力は５くらいだけど。

“黒”のアサシン Assassin of "Black"

真名:ジャック・ザ・リッパー

身長 150cm **体重** 45kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **スリーサイズ** B69 W49 H71 **特技** 解剖

好きなもの 六導玲霞 **苦手なもの** 世界 **イメージカラー** ブラッドレッド **天敵** スコットランドヤード

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： 玲霞さんはとりあえずこの痴女い格好を叱るところから躾は始まると思うのだが。あ、ごめんなさい。やっぱ躾けなくていいです。

近衛： おかーさんがエロすぎて、せっとくりょくがない。一度見たら忘れがたいステキ衣裳なのに、覚えていられないとかすごいガッカリスキル持ちでしたね……。

カウレス・フォルヴェッジ・ユグドミレニア Caules Forvedge Yggdmillennia

年齢 18歳 **身長** 172cm **体重** 63kg **血液型** A型 **誕生日** 3月23日 **特技** カートゥーンイラスト

好きなもの コミック雑誌 **苦手なもの** 本番・姉 **イメージカラー** 空色 **天敵** 拗ねた姉

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出： ラフだと若干子供っぽさが強調されている感じ。聖杯戦争に生き残った、という体験が少年を雄に、蚊トンボを獅子に変えるのだ……！

近衛： ラフは大戦突入前のイメージでしたね。デザイン的には、フィオレと並べたときにちゃんと姉弟しているという点に気を使いました。

"黒"のバーサーカー Berserker of "Black"

真名:フランケンシュタイン

身長 172cm **体重** 48kg **血液型** 不明 **誕生日** 11月の物寂しい夜 **スリーサイズ** B74 W53 H71

特技 自家発電 **好きなもの** 節電 **苦手なもの** 電気の無駄遣い **イメージカラー** 象牙色 **天敵** "赤"のセイバー

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：もしかすると、アポに出てくる女の子で一番可愛いという気がしてならないフランちゃん。
近衛：たしかに女の子らしさは1，2をあらそう。節電もしてくれるし、家庭的なのかも！
東出：だがパソコンのコンセントはやめて。お願い。ＨＤＤがガリガリ言ってるでしょ……あ。
近衛：でんきは、たいせつにー！

獅子劫界離 Kairi Sisigou

年齢 32歳 **身長** 182cm **体重** 97kg **血液型** B型 **誕生日** 4月14日 **特技** 動物加工（含む人体）

好きなもの FPS全般 **苦手なもの** 停止 **イメージカラー** 赤褐色 **天敵** 子供

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：嬉しくない全裸その２。い、いや一部マニアは嬉しい……か……？　ちなみにこのモーゼルは確か使おうと思ったけど止めたやつでしたっけ。

近衛：です。メインから外れたけど、きっとサブウェポンとして仕込んでると信じてる！個人的に外連味溢れるモーゼルのカタチ大好きなので。

東出：ソードオフショットガンは機構が単純なので、魔術的要素を組み込みやすいのです。ぶっちゃけ本来の銃とはほとんど別物に仕上がっております。

近衛：武装と相まって、ター〇ネーター感満載に。弾の中身がだいぶアレで震えました。

“赤”のセイバー Saber of "Red"

真名:モードレッド

身長 154cm **体重** 42kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **スリーサイズ** B73 W53 H76 **特技** 奇襲

好きなもの 勝利・栄光・名誉・父上 **苦手なもの** 敗北・失墜・無視・父上 **イメージカラー** 赤 **天敵** キングアーサー

前ボタン

外側横から

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：鎧の中身はこんなに露出していたのか……。道理でチューブトップがお気に入りのはずである。

近衛：私服の選定基準、全く色気とか意識してなくて、ナニコレ動きやすい！ぐらいの感覚なんだと思います。

なん・・・だと!?

モードレッドの紋章をアレンジしたペンダントトップ。省略時は単なる×印でよいかと。

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：単純なポニテじゃなくて、地味に編み込みがあったりと工夫しているんですね。
近衛：逆にアホ毛はすごく悩んだ末に外しています。父王とよく似ているけど、違う、というさじ加減。
東出：フィギュアは大変に素晴らしい出来でした。小物の造詣がたまらんのですよ。
近衛：ブーツとか反対側こうなってたんだ！と。良い資料になります（おぃ）

“赤”のアーチャー Archer of "Red"

真名:アタランテ

身長 166cm　体重 57kg　血液型 不明　誕生日 不明　スリーサイズ B78 W59 H75　特技 短距離走

好きなもの 森　苦手なもの 悪賢い男・リンゴ　イメージカラー 深緑　天敵 ルーラー

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：ちゃんと弓を使うアーチャー！　だが今は頼もしいＦＧＯがある。アーチャーは弓を使うからアーチャーなのだよ！

近衛：弓を使うアーチャーなんて！（笑）とか散々な言われようでしたからね……。肉食系けも耳女子にアキレウスもメロメロ。

東出：そしてそれはそれとして、この尻尾は生えているんだろうか……つけているだけなんだろうか……生えていることにしたい、した。

近衛：きっとソコが弱点ですよ。握られると力が入らない系の！

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：そして五巻で登場したアタランテが魔獣に変貌したバージョン。ま、まるでジャックが憑依したかのようにエロいスタイルに。

近衛：欠片を取り込んだ影響ですよ！と言い訳しつつ趣味に走ったとも言えます。しっぽも二つにふえました。

東出：そう言えば挿絵で真っ先に言われたのが「胸が大きくなった？」だったな……。正直、自分もそれは思ったぜ。思ったのだが大変嬉しかったのでよしとする。

近衛：きっと究極に高まった母性的な何かの影響です！めざめよ、エイトセンシズ！

“赤”のランサー Lancer of "Red"

真名:カルナ

身長 178cm **体重** 65kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** ポジティブシンキング

好きなもの 友情・努力・和解 **苦手なもの** コミュ力という言葉 **イメージカラー** 暗中に輝く鋭利なる黄金

天敵 異父兄弟の三男

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：僕らダメ人間の救世主、カルナさんじゃないッスか。多分この後、ムーンセルにあたりに呼ばれて「ふむ、今回のマスターも引き籠もりか……」とのほほんと考えていたのでは。

近衛：まともにバトルする系マスターと出会ったら、ゲームバランスが破綻するのは明白なので仕方ない。今回、目からビームなかったですね。

東出：どこかでやりたかった……！

“赤”のライダー Rider of "Red"

真名:アキレウス

身長 185cm **体重** 97kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 英雄に必要なスキル全て

好きなもの 勝利と美女の微笑み **苦手なもの** 運命 **イメージカラー** 白緑 **天敵** ヘクトール、ペンテシレイア

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：ウルトラハイスペックサーヴァント、アキレウスさん。魔力消費すればするほど強い！　絶対に強い！　ギリシャで召喚すれば黄金聖衣っぽい鎧もついてくる！
近衛：デザイン開発コードネーム『にんじん君』　ちなみに師匠は『パイナップル先生』でした。我ながらあんまりだ。
東出：初耳だそれ！

"赤"のバーサーカー Berserker of "Black"

真名:スパルタクス

身長 221cm **体重** 165kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 受け **好きなもの** 逆転

苦手なもの 一切の反撃を許さない波状攻撃 **イメージカラー** 濃い灰色 **天敵** 圧制者

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：Q：自信のあることは？　A：笑顔……ですかね。そんなスパルタクスP。おい、左ページ笑顔のバリエーション多すぎないか、おい。
近衛：表情が基本笑顔しかないから描き分け大変です。そんなスパさんのデザインで隠れた見所はヒップ。セクスィー。さすが寺田先生。今気づいたけど、スパさんが女性化してたら、相当ご褒美なデザインの予感。
東出：想像つかねー！

“赤”のキャスター Caster of "Red"

真名:シェイクスピア

身長 180cm **体重** 75kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **特技** 不朽のベストセラー作品の執筆

好きなもの 非凡、逸脱、突出、拍手喝采 **苦手なもの** 平凡、平穏、凡庸、ブーイング

イメージカラー ゴールデンイエロー **天敵** スランプ

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：こいつの会話シーンは毎度毎度後回しにするほど頭が痛い代物でした。しかしコイツも地味に面倒な衣装だ……。

近衛：むしろ作画コスト低いサーヴァントがいない疑惑。真面目な顔してればイケメンなのに色々残念系おじさん。表情豊かで描いていて楽しいです。

“赤”のアサシン Assassin of "Red"

真名:セミラミス

身長 167cm **体重** 51kg **血液型** 不明 **誕生日** 不明 **スリーサイズ** B89 W58 H87 **特技** 毒薬作り

好きなもの 陥穽 **苦手なもの** 奪われること **イメージカラー** パープルブルー **天敵** シロウ・コトミネ

Comment from Yuichiro Higashide & Ototsugu Konoe

東出：僕らのセミ様。何だかんだで最後までついてきてくれたまさにキャスターの鑑。……キャスター？
近衛：最初の段階では表情もこんな感じのキツいひとだと思っていたら、女帝閣下の可愛いこと可愛いこと。してやられました。
東出：どうでもいいが神代に近い時代の女性は皆エルフ耳なのじゃろうか。夢溢れる時代だ！
近衛：ドリーム心地ですな。お耳に掛かる髪がチャームポイントです。

赤のマスター達

令呪デザイン

フィーンド・ヴォル・センベルン

ジーン・ラム

令呪デザイン

ロットウェル・ベルジンスキー

令呪デザイン

ペンテル弟

令呪デザイン

ペンテル兄

令呪デザイン

Comment from Yuichiro Higashide

という訳で百戦錬磨、闘争に特化した魔術師こと赤のマスターたちです。
言っててちょっぴり恥ずかしいのは彼らも一緒です。（東出）

アルツィア

Comment from Yuichiro Higashide

デコ出しツインテール。こうしてデザインを見るともうちょっと活躍させられなかったか、と悔やむことしきり。（東出）

男性ホムンクルス

Comment from Yuichiro Higashide

戦闘型の男性ホムンクルス。顔立ちは似たり寄ったり。親（ゴルド）に似ないで本当に良かった。いや、アインツベルンのテクノロジーが素晴らしかっただけなのですが。（東出）

トゥール

Comment from Yuichiro Higashide

端々で存在感を見せていたホムンクルスたちのリーダー。ちょっとだけ年上っぽい風貌のせいで、スカートに微妙な拘りを見せています。（東出）

Comment from Yuichiro Higashide

この爺様、髪型が胡散臭さを加速させている……！（東出）

ロッコ

言峰璃正

Comment from Yuichiro Higashide

わ、若い……！　これなら宮本武蔵にも勝てる！
なんか十字架を模したナックルとか装備しそう。
もしくは巨大な十字架を模したマシンガンとか。（東出）

Comment from Yuichiro Higashide

こんな子が義妹だったら僕はもう……！
「事件簿」で活躍中、特に二巻では出番が多いぞ！（東出）

ライネス

ロード・エルメロイⅡ世

Comment from Yuichiro Higashide

話を動かす際に非常に便利な役回りを背負っている僕らのロンドンスター。
ケイネス先生かわいそう……。（東出）

Comment from Yuichiro Higashide

こんな子がメイドだったら僕はもう……水銀中毒で死ぬ……。（東出）

フラット

トリムマウ

Comment from Yuichiro Higashide

近衛さんバージョンフラット君。
天真爛漫かつ爆弾男っぷりがよく伝わるキラキラお目々だと思います。（東出）

キャラクターデザイン変遷

Comment from Ototsugu Konoe

小説版に新たに登場するキャラクターデザイン作業です。設定上決まっている事や指定されたイメージなどを書きだして、おおまかなシルエットを立ち上げます。アヴェンジャーが大量に発生しているワケではありません。(近衛)

Comment from Ototsugu Konoe

ざっくりとイメージを描いていきます。既に完成に近いものから、全く違うものまで色々です。むやみに素体がセクスィーなのはご愛嬌。(近衛)

Comment from Ototsugu Konoe

アヴィケブロン先生がインパクトが足りないとの指示で、よりアグレッシブなデザインになりました。ケイローン先生はイマイチ決まらなかったので、とりあえず脱がしてみたり。(近衛)

Comment from Ototsugu Konoe

イケてる手応えのあった美少女版セレニケちゃんが、キャラに合わないため敢無く没に。枕を濡らす。衣裳など試行錯誤中。（近衛）

Comment from Ototsugu Konoe

ほぼ完成。ここからキャラクターイラストを立ち上げる際に微調整など掛かっています。（近衛）

Comment from Ototsugu Konoe

獅子劫さん変遷。当時は、まだイメージになるような切っ掛けが少なくて、キャラクターを掴むまでが大変でした。（近衛）

比較表

172/74
※どこまで脱げるの？

162/84

154/73

脱衣は英国紳士のたしなみだしネ♪
164/71

フィオレ　フラン　モードレッド　ジャック　アストルフォ

164/90

167/89

168/86

159/85

166/78

六導玲霞

セミラミス

セレニケ

ジャンヌ

アタランテ

モードレッド初期案

① 最初に側面上部のパーツが上に外れる

モードレッド兜展開図

②180度回転して背中の◆形のパーツと背中の隙間に収まる

③後頭部下側の装甲が降りてきて◆形手前に付く

④顎パーツがぐるっと背中側に回り込んでくる

⑤左右の角が付いたパーツが肩に嵌り、角の角度が変わる（根元で可動する）この際、肩の一番大きな外側のパーツが一旦外側へ「逃げ」て、嵌った後もどってくる
⑥面Aが面Bにスライドして重なり、首元の装甲のスリットに嵌る
⑦首周りが数枚分首の後ろで重なってややタイトになる

⑧頭部のパーツがスライドし前側に収まって先に格納されたパーツの上に被さる

⑨ ①で外れた側面上部パーツも背中に配置される

クラレント

凹

凹

10

8

B
真名解放後

A
通常

文字は片面のみ

Comment from Koyama Hirokazu

真名解放時の赤い光に焼かれて焼き色が揺らめくように刀身全体に広がっていきます。（こやま）

クラレント真名解放時ギミック

Comment from Koyama Hirokazu

左右パーツがするっとスライドし、Bで少し引っかかるように一瞬止まってからCへ、がしゃっと展開します。
撃ち終わった後は全く逆に変形が進行してAに戻ります。暫くはチタン焼様の変色が残っててもいいかも。(こやま)

E'

D

C

B

A

Comment from Koyama Hirokazu

剣が展開した直後から赤く禍々しいオーラが溢れ出て刀身を覆い隠します。
それが勢いを増して収束しEへ移行、最大出力状態となります。
左右の小さなスリットからは余剰なオーラが渦を巻いて噴出し、時折濃いオーラがちらちら漏れ出ます。(大出力エンジンの排気口から炎が吹き出すような感じ)Dから剣のチタン焼様の変色が始まり,Eで鮮やかなブルーに。(こやま)

アストルフォ 武器&宝具

「輪の連続」ではなく
「螺旋」になっています。

真横から見ると
このような感じに。

縁取り模様

恐慌呼び起こせし魔笛（ラ・ブラック・ルナ）

断面

Comment from Ototsugu Konoe

2008年時点でのラフ設定ですので、現在の挿画などと異なる箇所がけっこうありますね。(近衛)

触れれば転倒!（トラップ・オブ・アルガリア）

バルムンク

シャッター用 →
柄を内側にひねると
青い宝玉が現れる
シャッター用 →
カシャッ
満ちよ…
チェインイン
バル…
ムンク!!
半身引く
振り抜く

ラ･ピュセル

柄頭：花のつぼみ

断面

断面

柄断面

10

8

断面

ラ·ピュセル 真名解放時ギミック

Comment from Koyama Hirokazu

抜刀してすぐ逆さに持ち替えて、真名を開放、柄頭のつぼみがじわっとほころんで、巨大な渦巻く炎にモーフィングという流れになります。
完全に花が咲いた状態はありません。
くれぐれも小さい花が咲いた状態をジャンヌ共々引きで描いてはいけません。ダメ絶対！
（こやま）

抜刀

ぽっ

これはNG

くるん

パシッ

もちろんスタイリッシュに！

断面

前と後ろにバックル

鞘に直接留まってます

300cm

我が神はここに<ruby>ありて</ruby>

リュミノジテ・エテルネッル
我が神はここにありて

緑部分

×　ふさふさ…ではなく、

○　モコモコ

布地

布地ココマデ

左右の輪に紐を通して 結ぶだけ

159cm

1.クロスさせながら、輪に紐を通す

2.輪の上で結ぶ

3.完成

結び目

断面

銀部分が凸、紺部分が凹

ジャンヌとの対比

凹

Comment from Koyama Hirokazu

フランス、百年戦争、救世主といったキーワードから連想される、ユリ、剣、乙女といったモチーフを抽象的な文様に落とし込んでごちゃ混ぜにして旗の意匠をつくりました。
正直、後々作画が大変にならないよう気を使った部分も(笑)ポール部分はそのまま「槍」を連想させるような攻撃的な形状に、やはりユリをかたどった装飾をあしらって華美さを付随させました。(こやま)

ヒポグリフ

ファヴニール

アダム

疾風怒濤の不死戦車（トロイアス・トラゴーイディア）

ゴーレム

前面

背面

空中庭園・外観

ティアムトゥム・ウームー

Comment from PFALZ

セミラミスの空中庭園は、セミラミスの持つ巨大な毒杯というイメージでデザインしてみました。毒酒を模した水（魔力）は庭園の隅々まで満遍なくいきわたるような設計でむしろ水に触れてる部分、水の染み込んだ部分が宙に浮くってつもりでデザインしてます。黒棺のグラスの部分にももちろん水が詰まってます。（PFALZ）

ティアムトゥム・ウームー 攻撃形態

ティアムトゥム・ウームー 防御形態

空中庭園 水循環図

雲
水
雲

Comment from PFALZ

中央塔、聖杯とセミラミスの玉座があります。塔の先端から雲状になった水蒸気を再吸収して塔一杯に貯蓄そこからパイプを伝って庭園全体に再循環します。聖杯収納時などは中央塔部分が開いてそこに聖杯を入れるギミックもあり。
下部庭園は水が循環して行き渡っているので緑と花が多い華やかなイメージ。空中にバラけて居る建物は、水分や植物のコケなどの含有率が多ければそのまま空中に浮かんでて水分が流れ出たりしたら少しづつ浮遊作用を失って地上に落下していきます。(PFALZ)

庭園循環用・黒鉄パイプ

ティアムトゥム・ウームー 分解図

空中庭園初期スケッチ

Comment from PFALZ

最初に天地逆と聞いて、セフィロトの樹を連想したのでそこから出てきた逆さまの樹を中心にした初期デザインです。(PFALZ)

庭園中央棟・柱装飾

庭園上部支柱

空中庭園中央塔･側面図

空中庭園周辺街･下部庭園

空中庭園中央塔･前面図

Comment from PFALZ

空中庭園は天地逆になっているので、上部にある建物や鉄骨は根っこの基礎や、地下に埋められた遺跡をイメージしています。なので下部の街には植物がありますが、上部の街には石ばかりです。中心部の水場は地下湖のイメージ、この中洲に浮く庭園を一望できる遺跡の上でシロウとセミラミスが庭園の崩壊を眺めながら最後のときを迎えます。(PFALZ)

空中庭園・上面図

空中庭園・直上図

Comment from PFALZ

玉座の間のロビーにはバラがたくさん植えてあって、その花びらが水路を通っていろんなとこの水面に浮いています。
ティアムトゥム・ウームーに対応したエンブレムが星座のように玉座の柱に刻印されていますが一つだけ、敵が入ってくる入り口の方向にはティアマトの怪物ではない、スフルマーシュが配置されてます。
(PFALZ)

空中庭園・玉座

空中庭園·玉の間

スフルマーシュ

ウリディンム

ムシュマッフ

ムシュフシュ

ラハム

クリール

ギルタブルル

バシュム

ウシュムガルル

クサリク

ウガルル

ウームー・ダブルートゥ

大聖杯・正面

大聖杯・側面

Comment from PFALZ

聖杯の中の彫像部分は発動すると結構動いたりします。ヘヴンフレイル使用時に出る羽根は14枚で14騎のサーヴァント、両腕は二人のルーラー的なイメージです。（PFALZ）

聖杯の間

「天の槌腕（ヘヴンフレイル）」使用時

バシュム噴水彫像

Comment from PFALZ

バシュムの彫像と噴水管は庭園のいたるところにあります。というか庭園の形そのものがバシュムの二本のトゲトゲの角と頭部を模した物だったり。(PFALZ)

バシュム

初期デザインラフ

Comment from Ototsugu Konoe

錚々たるメンバーによるデザイン原案だけあって、どれをとってもさすがの素晴らしさでしたので、あとは全員並べた際のなじみをよくするためのバランスの調整と、本編登場時の性格などに合わせた顔つきなどの調整作業でした。自分だと出てこないようなアイディアに、とても楽しく学ぶところも多い仕事でした。後悔したのは、もうちょっと線数減らす方向へアレンジすべきだったことデス。はい。(近衛)

キャラクター原案

カルナ　デザイン原案:pako

Comment from Ototsugu Konoe

Fateには全身タイツのランサーが欠かせない！金色の鎧っていったらガッツリ着せたくなるところをこの解釈で、脱帽せざるを得ません。しなやかな身体が美しい……。（近衛）

ジークフリート　デザイン原案:KN

Comment from Ototsugu Konoe

もうこれは足し算の美学ですね。胸の発光する文様が特徴的で、立っているだけで既に恰好良いです。主役級に相応しい美丈夫で、描いていて大変ときめきます。（近衛）

ジャック・ザ・リッパー　デザイン原案:真田茸人

Comment from Ototsugu Konoe

眩しい太もも！お顔の縫目がたいへんキュート。年端もゆかぬサーヴァントが一番エロい装備で大丈夫か？もんだいない！（近衛）

フランケンシュタイン　デザイン原案:岡崎武士

Comment from Ototsugu Konoe

柔軟な解釈に唸ることしきりのステキデザイン。ツノが超キュート。磨いてあげたい……。なにげにヒールが高いのもポイントなのです。（近衛）

ジャンヌ・ダルク　デザイン原案:武内崇

Comment from Ototsugu Konoe

我らが聖女さま。たいへんいやら……もとい見応えのあるデザインですよね。胸元の鎖が世紀の大発明なのはもとより、コルセット感のある胴鎧、ロングスカートなのに見えるフトモモも相当なインパクトでした。（近衛）

アタランテ　デザイン原案:輪くすさが

Comment from Ototsugu Konoe

ネコミミなんだけど、甘すぎない、その絶妙なビタースウィート感が素敵。凝った髪色のグラデーションや色鮮やかな服の装飾など見栄えも抜群です。(近衛)

セミラミス　デザイン原案:森井しづき

Comment from Ototsugu Konoe

黒髪ロングにエルフ耳！ちょっと興奮しすぎて近衛版ではお耳が伸びてましたね。はい。腕の動きを拘束しているベルトがたいへんそそります。(近衛)

シェイクスピア　デザイン原案:倉花千夏

Comment from Ototsugu Konoe

顔とお髭が好みなので大変描き甲斐があります。服の重ね方がお洒落上級者感溢れる……。片側だけに垂らしたマントが格好良すぎです。(近衛)

スパルタクス　デザイン原案:寺田克也

Comment from Ototsugu Konoe

セクシーすぎる剣闘士。そのガチムチっぷりに、描いている最中はスパルタクスさんばりの笑顔になります。(近衛)

ヴラド三世　デザイン原案:前田浩孝(Rejet.Co)

Comment from Ototsugu Konoe

黒基調なのに、華やかさを持っているデザインと綺麗な髪色を持ちながら、威厳を保つという難易度の高いところを見事に纏められています。目元のシャドウがお気に入り。(近衛)

2013年エイプリルフール企画

第4巻告知イラスト

第5巻告知イラスト

「1/7 ルーラー ジャンヌダルク(Gift)」フィギュアポーズ案

2015年エイプリルフール企画

Comment from Yuichiro Higashide

お前はどこに向かおうとしているのか。
あとＪＫ験値ジャンヌさん。ちょっと話があるので放課後居残りな。（東出）

Comment from
Yuichiro Higashide

地味に差分が多くて笑い死ぬかと思いました。（東出）

「まほうつかいの箱」ゲストイラスト

TYPE-MOONエースvol.10用イラスト

Fate/Apocrypha 用語辞典

【あ行】

悪竜の血鎧【宝具】

アーマー・オブ・ファヴニール。〝黒〟のセイバーことジークフリートの常時展開宝具。Ｂランク以下のあらゆる攻撃を寄せ付けない。
　Ａランクの通常攻撃であればＡマイナスＢ……つまりＥランク相当の打撃が与えられることになるが、宝具による攻撃の場合、B+分の防御力が発動する。ただし竜種特攻などの宝具、スキルがある場合はこのプラス分が計上されない。なお、B+はあくまで無防備に喰らった場合なので『幻想大剣（バルムンク）』で防御行動を取った場合は、更に削減される。防戦において本気を出したジークフリートは動く要塞。
　ただし、唯一背中――菩提樹の葉が貼りついていた部分だけはこの一切が適用されない上に、一度そこを負傷すると治癒魔術では極めて修復が難しい。

アイアス【人名】

トロイア戦争でアキレウスと共に戦った英雄。大アイアスと小アイアスがいるが、どちらも碌な最期を迎えてはいない。大アイアスの盾が、かの有名な『熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）』である。

アインツベルン【その他】

冬木の聖杯戦争を確立させた御三家の一つ。いわゆる「Fate/stay night」「Fate/Zero」（著作：虚淵玄）の中心に存在する一族である。
「Apocrypha」では、第三次聖杯戦争によって大聖杯が強奪されたことにもめげず……というかめげる精神を持っていないらしく（彼らが諦めるとしたら、最高傑作であるイリヤスフィールでも第三魔法に至らなかったときだとか）、奇跡の再現が行えないものかと腐心している。それに伴って、閉鎖的だった彼らもやむなく別の魔術師たちと繋がりを持つようになり、ムジーク家はそのどさくさに紛れて、ホムンクルスの技術の一部提供を受けた。もっとも彼らにとってみれば、子供に持たせる玩具程度の技術しか教えていないので、問題ないのだが。
　ムジーク家はユグドミレニア一族であることを伏せていたが、当然のようにアインツベルンは承知している。だが、大聖杯は唯一成功したユスティーツァモデルを分解したものであり、それが起動するのであればと協力した。

〝赤〟のアーチャー【サーヴァント】

〝赤〟側のサーヴァントの一人。美しい翠緑の色をした服を着た狩人。獣耳っぽい何かと尻尾っぽい何かがチャームポイント。
　真名はアタランテ。ギリシャ神話において駿足で名を知られた女狩人である。本編でも語られた通り、王の娘として生まれながら、父によって山に捨てられたという悲運の過去を持つ。雌熊によって育てられ、山に踏み入った狩人に引き取られた彼女は生まれ持った才能か、メキメキと腕を上げていく。
　彼女を有名にしたエピソードは三つ。一つ目がイアソン率いるアルゴナイタイの乗組員の一人として選ばれたこと。
　二つ目がカリュドンの魔猪退治。三つ目が婚姻騒動。いずれもあまり気持ちの良い終わり方にはならず、特に三つ目によって男性不信も極まっている。
　何しろ当時のギリシャ戦士といえば、戦闘は即ち神への供物であり蹂躙である。獣を狩るときも必要以上に乱暴に振る舞う彼らは、いずれもアタランテの好む

ものではなかった。唯一、控えめな態度でこちらに接してくれたペレウスという男が気になってはいたのだが。
　彼女が子供に拘るのは、自らの出自故である。それほどまでに、赤子のときに抱いた絶望感が強烈だったのだろう。全ての子供が救われる世界が実現するならば、自身の命も喜んで捨て石にするだろう。
　シロウに協力したのも、彼の願いが自分の願いに通じるものだと縋ったから。自分の願いが聖杯に叶えられるかどうか不明な以上、明瞭に救済を告げた彼の言葉は福音に等しいものだったかもしれない。
　宝具は二つあるが、一つは通常の聖杯戦争で使用することはまず有り得ないので実質的には対軍宝具『訴状の矢文』が彼女の宝具であるともいえる。
　獣耳と尻尾は伝説にある呪いの象徴、後遺症のようなもの……のはずだが、本人は割と気に入っているらしい。

〝赤〟のアサシン【サーヴァント】

〝赤〟側のサーヴァント、黒幕衆の一人。黒衣のドレスを纏った絶世の美女。我と書いてそのまま「われ」と読む割とドストレートなお人。
　真名はセミラミス。世界最古の毒殺者と呼ばれる伝説的な女帝。クラスはアサシンであるものの、実質的にはキャスターとしてのクラスも兼ねている。退廃的な絢爛を好むが、素朴なものも嫌いな訳ではない。今回の聖杯大戦において、シロウ・コトミネと共に第三魔法の成就に乗り出した。
　アサシンクラスとしては敏捷ランクも気配遮断も低ランクで褒められたものではないが、宝具『虚栄の空中庭園(ハンギングガーデンズ・オブ・バビロン)』による魔術攻撃はそこらのキャスターなど裸足で逃げ出すほどの威力を誇る。特に『虚栄の空中庭園』は字面通り浮遊して動き回ることが可能なので、強固な守りを得つつ攻めることも可能。
　ただし、本来の聖杯戦争においてセミラミスは極めて不利な立ち位置にある。宝具が大仰なため、気配を遮断するのは不可能に近いこと。そして、そもそもの宝具を起動可能にするまでが非常に困難なことが理由として挙げられる。更には、苦労して空中庭園を発動させたとしても、残ったサーヴァントたちが手を組んだ場合、たった一人で庭園を守らなければならなくなる。いくら無類の強さを誇るといっても、単独ではどうしても不利になる。今回のような聖杯大戦こそが、彼女の本領を発揮できる数少ない機会だったかもしれない。
　彼女もアタランテ同様、赤ん坊の頃に母親に捨てられた。彼女の場合、半分が神だったためか鳩たちが彼女を温かく包み、養育したと伝えられている。その後、老将軍オンネスに嫁いだものの彼女の美貌に惹かれたニノス王によって強引に身柄を奪われてしまう。セミラミスはニノス王に献策を授け、寵愛を深めたものの王妃となった数日後にニノス王を毒殺した——とされている。
　彼女の根幹にあるのは、絶対的な他者への拒絶である。孤独は好まないが、孤高を好む彼女にとって、全ての人間は「無心で仕える者」でなくてはならない。味方側であるはずのサーヴァントたちが悉く彼女を嫌っているのも、その思想を敏感に感じ取っていたからだろう。
　……が、「仕える者」でなく「共に歩む者」でありながら、セミラミスという存在そのものに全く関心を持とうとしなかった聖職者兼サーヴァントによって、彼女の想いは千々に乱れていく。
　セミラミスにとって「美貌」ではなく「能力」を純粋に評価されるのは初めてだったから。最初はその態度に好感を抱き、次に妙な怒りを覚え、最後に生まれて初めて味わう感情——切なさと言うべきものに胸を痛めた。
　結局のところ、彼女が真に好むのは自分のことなどまるで顧みないで前に進む人間だったのだろう。……それを自覚したときには、既に遅かったのだけど。
　第三魔法が成就した際には、世を統べる女王になる……とシロウには言われていたのだが、実のところそこまで世界の支配に拘っていた訳ではない。彼女が本当に求めていたもの、望んでいたもの——それは女帝自身にすら、瀬戸際まで理解できないものだった。
　毒婦が真に求めたものは純粋な水ということなのか

もしれない。

〝赤〟のキャスター【サーヴァント】

〝赤〟側のサーヴァント、黒幕衆の一人。黒幕衆の中ではもっとも格下。何しろ「うーん、このマスターなんか堅苦しくて面白くなさそうだなー、え？ 全世界救済？ 何それ面白そう。やるやるー！」という裏切り方は若者の衝動的突発的な行動そのものである。

正体は名高きウルトラ文豪、ウィリアム・シェイクスピア。詳細に関しては今更語るまでもない、世界でもっとも知られている作家の一人である。いわゆる作家系サーヴァントは一癖も二癖もある連中ばかりだが、当然彼もその類の人間だ。戦闘能力はないが、マスターをパワーアップさせることにかけては天下一品。マスターが変わり者であればあるほど、その文章も冴え渡るとか。つまり、マスターを強くさせることでマスター自身がアサシンとして攻めていくのが、聖杯戦争における彼のスタイルである。当然ながらマスターをいくら強くしたところで、サーヴァントに勝てる確率は極めて低いのだが——その低い確率を、一度だけ亜種聖杯戦争で引き当てたことがあるとか。

自分が書く物語をこよなく愛し、登場人物にも惜しみない愛情を注ぐ。その一方、凡庸を疎ましく思う。ちなみに彼の考えるところの「凡庸」とは能力容姿に依るものではない。決断しない人間、選択しない人間、保留する人間、日々生きていくという奇跡に感動を抱かなくなった人間をこそ、凡庸と呼ぶのである。

繰り返しになるが戦闘能力は皆無である。しかし、その知名度はほぼ世界全域に広がっており、彼の操る「劇団」による幻影は直接的な被害は皆無とはいえ、混乱させるにはもってこいの魔術だ。まあ、たまに味方側も混乱に陥れるのだが。

彼の最期のセリフは、普段あらゆることを美麗な文章というオブラートに包んで誤魔化す彼の、数少ない本音の一つである。シェイクスピアは劇作家の活動と並行して俳優としても活躍していた。聖杯大戦という大舞台で、中心人物として活躍したいという願いが点ったとしても、仕方のないことだろう。

ちなみにプロトタイプ版「Fate/Apocrypha」とでは、宝具の名前は同一だが役割は大きく異なっている。当初、シェイクスピアを味方側にするプロットがあった際には「主人公が死ぬ寸前にサーヴァントであるシェイクスピアが宝具を発動させ、どうにか生存の道を探る」というシチュエーションもあるにはあったのだが、サクサクと没に相成った。

〝赤〟のセイバー【サーヴァント】

〝赤〟のサーヴァントであるが、事実上は〝黒〟側に与していたサーヴァント。〝赤〟がシロウ・コトミネをマスターとして統一されたのに対して、こちらだけは獅子劫界離をマスターとして通常の聖杯戦争のようなパートナーを組んでいた。

正体は円卓の騎士が一人、真名モードレッド。アーサー王伝説を終わらせた叛逆の騎士である。そして彼女もまた、アーサー王のように人ならざる存在として生まれた。何しろ彼女の父親はアーサー王、母親にあたるのがアーサー王の宿敵、魔女モルガンであるのだ。

人工生命体、即ちホムンクルスがモードレッドの正体である。従ってその寿命も極めて短く、ただただアーサー王を討ち果たすために生まれたような存在だった。

彼女はアーサー王を憎むどころかひたすらに憧れを抱くようになるが、思い余って自分が嫡子であることを告白した彼女を、アーサー王が王として認めることはないと宣告するに至って、憧憬が転じて憎悪へと変わり果てた。

そして、血塗られた運命に導かれるように、モードレッドはカムランの丘にてアーサー王と対峙。敗れ去るも致命傷を負わせることで、アーサー王伝説に終止符を打った。

サーヴァントとしては一級品。父である騎士王（アーサー）と比較するとさすがに各種スペックは落ちるものの剣兵（セイバー）のクラスに相応しい実力を有している。『魔力放出』によるジェット噴射＋『燦然と輝く王剣（クラレント）』による一撃は大抵のサーヴァントを一刀の下に斬り伏せる。また、地味

に鎧の防御力も相当なもので、〝黒〟のバーサーカーの令呪で底上げした全力の一撃を喰らいながら、致命傷に至ることもなかった。

キャラクターとしてではなく、物語のポジションとしてはいわゆる「俺たちに明日はない」のボニー&クライド。当初のプロットから「大暴れしてやるだけやったら退場」だけは決まっていた。

本編の物語のバックグラウンドで、モードレッドの物語も進んでいく。夢という形で過去を反芻し、次に様々なサーヴァントとの出会いで――特に、自分と同じホムンクルスとそのサーヴァントとの会話がターニングポイントだった。

その結末に至り、モードレッドは父が何を求めて剣を抜いたかをようやく理解する。結局、それが分からなかったからこそ、モードレッドは苦悩し続けたからだ。そこに、他の騎士たちが王に感じた恐れはない。何しろ彼女自身、人ならざる存在なのだから。

とはいえ、じゃあ仮にどこかの聖杯戦争で偶然にも父に巡り会ったとする。即座に殴り合い斬り合いが勃発する。父を理解できたと思ったことと、その上で父を超えようという意気込みは別なのだ。

女性扱いされることを嫌うが、男扱いされても不機嫌になっていくという非常にややこしい、というか面倒臭い性格のサーヴァントである。私服は自分が選んだもので、それが他人に女性的に見えるかどうかは問題ないらしい。

また、魔力は充分に供給されているがそれはそれとして現世を楽しむために積極的に食事を摂取していくタイプ。好みはややジャンクな系統に偏っており、炭酸飲料大好きっ子。

円卓の破片という曖昧な触媒で召喚されたせいか、マスターである獅子劫とは奇跡的と言っていいほどに相性が良い。物語中では語られなかったが、獅子劫の服装からしてそもそも反骨心溢れる彼女にはお気に入りだったのだ。

〝赤〟のバーサーカー【サーヴァント】

〝赤〟側のサーヴァントの一人。マスターや他サーヴァントの意図など全く無視して、暴れるだけ暴れた後に星のように消えていった、まさに狂戦士に相応しいサーヴァント。その真名をスパルタクス、古代ローマ

にて大規模な奴隷反乱を起こした最強の剣闘士である。
スパルタクスは反乱の首謀者であり、実質的な指導者として奴隷たちを率いたが最前線で戦い続け、軍によって反乱が鎮圧されたときも死ぬまで戦った。そのせいか、スパルタクスの死体はズタズタに引き裂かれ、戦場のどこにも見当たらなかったという。
バーサーカーとして召喚されたスパルタクスは、常に「叛逆」のみに思考を割いている。そのため、マスター殺しも辞さないサーヴァントとして通常の亜種聖杯戦争においては「召喚したら敗北確定」と称されている——のだが。実のところ、スパルタクスはマスターに対して積極的に反乱を起こす訳ではない。彼の狂化はEXであり、意思疎通は実質的に不可能であるが、マスターが「圧制者かどうか」は判断できるのだ。
……問題は、そもそも亜種聖杯戦争に参加するようなマスターはほぼ間違いなく魔術師で、スパルタクスにとっては圧制者にカテゴライズされるのだが。
「たまたま巻き込まれてしまった」ようなマスターであれば、敗北するまで共に戦うことは充分に可能である。特に、誰とは言わないが赤毛の少年とは相性が良いだろう。彼の戦いは常に格上との、そして自己との戦いであるからだ。もちろん、聖杯戦争に勝ち抜けるかどうかはまた別の話。
可能性は低いが、セイバーとして召喚された場合は、更なる注意(叛逆的な意味で)が必要なのがこのスパルタクスの厄介なところなのだが。いっそのこと、何も知らない子供がマスターに選ばれた方がまだ勝ち残りの目が見えてくるかもしれない。

“赤”のライダー【サーヴァント】

“赤”側のサーヴァントの一人。シロウ・コトミネに謀られた形になったものの、状況を理解してやむなく従うことにした。シロウの願望が成就するか否かよりも、“黒”のアーチャーとの対決を心待ちにしていた根っからの武人。
真名をアキレウス。トロイア戦争において武勇を誇った、人類最速の英霊。知名度という点では、間違いなくヘラクレスに比肩する——何しろ人体の急所に、彼の名(アキレウス)が記されているのだ。
だが、その知名度とは裏腹にアキレウスが活躍した時期は比較的短い。その活躍も、ほとんどがトロイア戦争にのみ刻まれている。彼は人生の岐路を幼い頃に突きつけられた。その戦争で華々しい活躍を遂げる代わりに人生を疾風のように駆け抜けるか、世の誰にも知られぬような人間となって長く生きていくか。
アキレウスは母親に迷わず答えた。——短くも華々しい人生を、と。
アキレウスはケイローンの手により育てられ、英雄としての教育を施されてからトロイア戦争へその身を投じることとなった。盟友パトロクロスとの出会い、妻との出会い、実戦と宿命のライバル、ヘクトールとの出会い——。
それら全てを喜びとして、アキレウスはまさしくその足で人生を駆け抜けたのだ。
サーヴァントとしては間違いなく一流。ギリシャ神話の並み居るサーヴァントの中でも、ヘラクレスに次ぐ実力を誇っている。宝具も異常に豊富。当初は宝具を全て書き上げて、さてこれからどのくらい絞ろうかと相談したときに「宝具山盛りの超強力サーヴァントでいいんでちゅよ?(N・K氏)」とあっさり全部採用されたため。まさか全部フル活用する羽目になるとは……。
当然ながら、本来の聖杯戦争では使えば即魔力切れになりかねないサーヴァントである。特にライダーは戦車の魔力消費が尋常でなく激しく、彼を真っ当に扱えるなら超一流のマスターと言えるだろう。
なお、アキレウスはライダー以外にもランサー、バーサーカー、そして珍しいことにシールダーとしての適性がある。他クラスに変わる度に宝具のラインナップが微妙に異なる。例えばランサーの場合、ライダーの宝具である戦車を失うが、槍にHP削減の副次効果がつく。
彼の致命的な弱点である踵は不死性を保持する宝具『勇者の不凋花』と最速を謳われる宝具『彗星走法』の楔にもなっており、貫かれた時点でこの二つの宝具は消滅する。一度貫かれると、その治癒は極めて困難で、余

程の術でなければ走力を完全に取り戻す方法はない。

今回の聖杯大戦では、師匠である〝黒〟のアーチャーとの対決を望み、そのためにシロウ・コトミネの行動に賛意を示した。セミラミスはともかくとして、シロウに対してはそれほど悪感情を持っていなかった故か。

〝黒〟のアーチャーがいみじくも漏らした通り、アキレウスは敵と味方の認識が甘い。この辺は敵と味方に分かれようとも殺すときは殺す、と割り切ることができるクー・フーリン兄貴とは経験の差があるのだろう。

アタランテとの関係は、実は生前父より話を聞かされたところから始まっている。どこか穏やかで、母に頭が上がらない男が照れ臭そうに彼女の話をしてくれたため、幼いアキレウスはずっとアタランテのことを覚えていたのだ。もっとも、生前に出会うことは叶わなかったのだが。

戦いに夢中になりすぎて、彼女の変貌を見過ごしたことをアキレウスは咎と考えている。暴走する彼女と戦ったのは、贖いのため。アキレウスが泣いたのは、アタランテの夢を打ち砕いた申し訳なさのため。

だが、その甘さと涙こそが最後の最後でアタランテに僅かな救いを与えたのだと思いたい。

〝赤〟のランサー【サーヴァント】

〝赤〟側のサーヴァントの一人。インドの古代叙事詩『マハーバーラタ』における大英雄の一人。真名をカルナ。彼に関してはぶっちゃけ「Fate/EXTRA CCC」やそのマテ本である「Fate/EXTRA material」に詳しいため、ここでは「Apocrypha」におけるカルナについてのみ記すこととする。

聖杯大戦におけるカルナは、最後の最後までシロウ・コトミネをマスターと認めなかった英霊である。自意識を奪われたマスターに最後まで仕え続けた。彼らを守るために、やむなくシロウに従っただけで、それがなければあくまでマスターの「聖杯を獲る」という意志に従う孤高のサーヴァントであっただろう。まさしく聖人、でもこんな謙虚で誠実な態度で仕えていたからムーンセルに「じゃあ、次はダメダメな引き籠もりのマスターと組んでね」と宣告された気がするのだが、どうか。

今回は魔力供給も潤沢なため、これまでに無かった全力全開モード。正直やりすぎたかもしれないと反省している。黄金の鎧であらゆるダメージをものともせず、『魔力放出』でカッ飛ぶわ燃やすわ不死鳥のように炎が舞い散るわ神槍はどっかんどっかん大爆発させるわ――控えめな態度の割りに、物凄い大暴れだった印象。

〝赤〟側の陣営においてアキレウスと遜色ない実力を持つ、まさに二枚看板。二巻における大戦争の際、〝黒〟のランサーが繰り出した攻撃は生半可なものではなく、あの場で戦っていたランサーがカルナ以外であれば抗し得るものでもなかっただろう。

カルナがジークフリートに見て取ったのは、何かに苦しみながらも己の役割を全うしようとする、純粋な戦士としての顔。それはかつて戦った伝説の弓兵にも通じるものがあったらしい。

なお、本来は五巻クライマックスのジャンボジェット迎撃戦の際に、満を持して槍を地面に突き立て、何をする気だと言うセミラミスに対して「武具など不要。真の英雄は眼で殺す……！」と言ってジャンボジェット大量撃墜！　みたいな展開も用意してあったのだけど、ギャグ過ぎたのでやはりカットと相成ったのである。

蒼天囲みし小世界【宝具】

アキレウス・コスモス。小世界を展開して防護する、アキレウスの切り札。鍛冶神ヘファイストスの手で作られた神造兵装。対人、対軍、そして対城や対国宝具に至るまでほとんど全ての攻撃を防ぎきる。が、この宝具の性質上対界宝具だけは苦手とする。

原典は『イリアス』。第十八歌に百行に渡ってこの盾についての描写が記されている。鍛冶神はこの盾に彼が生きた世界そのものを極小の状態で再現した。

本編ではアキレウス自身が使うことはなく、アストルフォに譲渡する形で使用された。当然ながら、宝具

の譲渡は通常の聖杯戦争ではまず有り得ない。聖杯大戦という形式でも、普通は考えられないものだろう。
そもそも、宝具の多くは英雄の伝説と結びついている。青の槍兵からゲイボルクを借りたからといって、ゲイボルクが発動できるはずもないのである。
ただし、例外もある。今回の場合は「意志による反発がなく、契約を結べる状態である」「真名発動に相当の技量を要求されない」などといった必要条件に加えて、「譲る側（アキレウス）に宝具を貸与するエピソードがある」「受ける側（アストルフォ）に宝具を借り受けるエピソードがある」などといった点が宝具の譲渡を円滑に進めさせたと思われる。
なお、アキレウスに限ってはこの盾を「攻撃」に転用することができる。宝具を展開させた後、前へ前へと突き進むことでその極小世界による押し潰しを図るのだ。多分、鍛冶神はそんな使い方考慮していない。

神罰の野猪【宝具】

アグリオス・メタモローゼ。処女神アルテミスが地上に遣わした魔獣カリュドンの皮。一見は猪に見えるが、それは素体となる生物がたまたま猪だっただけ。人が被れば、魔獣ならぬ魔人となるのは本編での描写通り。
Aランク狂化に相当する力と環境に応じて特質を獲得するAランクの変化スキルを獲得。代償として理性は消失し、状況によっては己のマスターですらも識別不可能となる。ほぼ自爆に等しい宝具であり、亜種聖杯戦争において使用が確認されたことはなかった。
しかし鳥の翼に変形させたり、弓と融合して魔力で編み出した矢を射出したりするのは、作者本人もどうかと思いました。Tウィルスか何かでもやっておられる？

亜種聖杯戦争【その他】

「Apocrypha」世界において、十数年前から乱発されている極小の聖杯戦争。わずか二騎で行われるものから、冬木には劣るものの相当の規模で開催される五騎による聖杯戦争まで、世界中であらゆる聖杯戦争が明るく楽しく激しく行われている。
というのも、第三次聖杯戦争においてダーニックが強奪した聖杯を探られないよう、本来は絶対に秘匿すべき情報である聖杯戦争の仕組みを、魔術師という魔術師にバラ蒔いたため。
根源など彼方の夢物語だと嘆いていた魔術師たちでも、この儀式によって一歩……あるいは半歩近付けると悟った彼らは死に物狂いで聖杯を作成することになった。
大雑把に百の聖杯が作成されると九十五が作成途中で頓挫、完成した残り五つの内四つが不完全で魔力を注ぎ込んでいる最中に暴発。最後の一つが冬木とは比較にならないほど劣化した儀式として成立する。
とはいえ、集積した魔力によっては大小様々な奇跡を行使することも可能だろう。もっとも、そんな駄作の聖杯で召喚されるサーヴァントにとっては良い迷惑である。召喚を拒絶するサーヴァントや、マスターを手にかける叛逆サーヴァントも多数。
若い魔術師の間では、「聖杯戦争攻略ｗｉｋｉ」みたいなものが密かに作成され、頭の固い老人たちを出し抜こうと知恵を振り絞っている……かもしれない。亜種聖杯戦争初期時代は俗に「暗殺者の春」と呼ばれ、アサシン（ハサン・サッバーハ）が猛威を奮った（魔力消費が低い上に、マスター殺しはサーヴァント同士の対決よりも遥かに容易だったため、それはそれは楽な仕事だったらしい）が、中期以降はさすがに対策が取られてしまい、ダイアグラムも下落する一方。アサシンの召喚が確認された途端に、それまで楽しくサーヴァントを殺し合わせていたマスターたちがあっさり手を組むということも良く見かけられる光景だそうな。
亜種聖杯戦争においては霊脈の関係上、サーヴァントが冬木ほどに実力を発揮することができないパターンが多く、土地による信仰度の多寡でサーヴァントの有利不利が明瞭になることもあってか、地元サーヴァントの触媒争奪戦になることも多々。
例えばギリシャにおける亜種聖杯戦争は即ち「ヘラ

クレスの触媒」の取り合いであり、それを取った魔術師が勝利する。……つまり一周回って、単なる魔術師同士の魔術合戦になっているらしい。可愛いバツイチ魔術師曰く「っていうか地元であのマッチョと戦えとかマジおふざけにならないでくれるかしらって話なのよ」。

それならと、ヘラクレスを禁止すると、今度はアキレウスの触媒の取り合いになるため、ギリシャで聖杯戦争がマトモに開催されたことはないとか。酷い話もあったものである。

アルジュナ【人名】

インドの古代叙事詩『マハーバーラタ』におけるカルナのライバル。……というより、物語中の立ち位置的にはカルナこそがライバルであり、主人公と呼べるポジションはアルジュナの方なのである。カルナの異母兄弟でもあるが、アルジュナはそれを知らぬままにカルナと戦い続けた。

正義がそのまま形になったような実直で誠実な性格（少なくともカルナを含めた周囲はそう認識している）。

カルナはサーヴァントとして召喚される現在も、そして生前も何かに拘るということからは縁遠い生活を営んできたが、そんな彼が唯一といっていいほど執着したのがアルジュナである。

アルジュナを含めた五兄弟と戦わぬよう母クンティーに懇願されたときも、アルジュナ以外とは戦わない、と誓った。それほどまでにアルジュナはカルナにとって譲れぬ何かだったのだ。

そしてそれは、アルジュナにとっても同じ。彼にとって、カルナは――。

……この二人については いつか、別の作品で語られることもあるだろう。あるといいな。

アルツィア【人名】

〝黒〟のアサシン探索に従事したホムンクルス。大戦の後、カウレスと共にロンドンへ向かう。実はトゥールを差し置いて三巻口絵にこっそり登場している。

ゴルドが鋳造したホムンクルスは性格や能力に多少のばらつきがあり、アルツィアは魔術に秀でた型である。性格はホムンクルスらしく、慎ましくも毒舌。ロンドンでは基本的に家事手伝い……カウレスの魔術補助なども担当しているが、アルバイトで魔術による使い魔探しなども引き受けている。

アルマ・ペトレシア【人名】

トゥリファスの聖堂教会に連なる教会で働いているシスター。いわゆる代行者とか第八秘蹟会とかとは全く縁が無く、「とりあえずこの都市の様子を見守っていてね」とだけ命じられていた。余計なことは探らず、魔術師たちの存在を黙殺し、ただ淡々と数十年を過ごしてきた。

心が沸き立つものなど、この歳ではさすがに無くなった……という境地に達しかけていた頃、唐突に現れた少女に衝撃を受ける。最初に彼女の姿を見たとき、一目で彼女がやんごとなき聖女ジャンヌ・ダルクであることを見抜き、卒倒しかけたとか。

天蠍一射【宝具】

アンタレス・スナイプ。〝黒〟のアーチャーことケイローンの切り札、輝く星を射出する狙撃宝具である。射手座の概念の具現化であるが、射手座が無ければ発動できない訳ではない。追尾機能は無論のこと、発動させる際に真名の解放や魔力の充填などは一切必要がない。何しろ、夜空にある限り「射手の星は蠍を狙い続けている」のであり、必要なのは引き絞った矢から指を離すかどうかだけなのだから。副次的な効果であるが、本編同様に宝具を発動したとしても悟られる可能性が極めて低い。ただし、狙撃可能なのは一夜に一度だけ。通常の聖杯戦争の平均開催期間を考えると使用できるのは十四回が限度だろう。

ランクは高いものの、難点として攻撃力には特筆すべき部分がないので運用の際には、可能な限り一撃一殺を心がけなければならない。
モードレッドとの戦いの際には、鎧の弱点が見えてこなかったために逃げられることを憂慮し、使用を控えた。

勇者の不凋花【宝具】

アンドレアス・アマラントス。"赤"のライダーの不死性を保持する宝具。踵を除く全てに不死性の祝福が与えられており、スキル『神性』などを持たない攻撃を全て遮断する。また、アキレウスの神性ランクと同等かそれ以上でないとダメージは完全に通らず、Dランクは75%、Eランクは50%までダメージが削減されてしまう。また、神性がなくとも宝具が神造兵装であればダメージは負う。その場合のダメージ計算は神造兵装のランクによって変化する。
某氏曰く、「LV30デスを先制攻撃で仕掛けてくる酷いボス」。そいつぁ任侠じゃねえな……！

日輪よ、死に随え【宝具】

ヴァサヴィ・シャクティ。"赤"のランサー、カルナの対神宝具。『マハーバーラタ』にて、雷神インドラより渡された神殺しの槍。かの英雄王の宝物庫にすら存在しない、まさに秘密兵器中の秘密兵器。「コンプリートマテリアルⅣ」に図解で掲載されている通り、黄金の鎧が剥がされ変形することで正式にこの槍となる。
通常振るっている槍も偽物という訳ではないのだが、『日輪よ、死に随え』の真名を発動させることはできない。

ヴィクター・フランケンシュタイン【人名】

"黒"のバーサーカー、フランケンシュタインの作り手、あるいは生みの親。本編において実在する人間として登場する。科学者にして錬金術師。"黒"のキャスターと同じく、アダムとイヴの創造を目指した。キャスターと異なるのは、アダムとイヴの創造を楽園への扉と見なすのではなく、単純にもっとも神に近い存在を創造したかったという点。
イヴが欠陥を抱えたまま誕生した——少なくともヴィクターにはそう見えた。情緒が存在しない人工生命など、彼にしてみれば出来損ないの生物に等しかったのである。
分かってねぇ、分かってねぇよコイツ。

ウェイバー・ベルベット【人名】

→ロード・エルメロイⅡ世の項目を参照せよ

月霊髄液【魔術】

ヴォールメン・ハイドラグラム。
→トリムマウの項目を参照せよ。

円卓の騎士【組織】

アーサー王伝説にその名を残す騎士たちの総称。アーサー王を含めた円卓に集ったことから、円卓の騎士と呼称される。卓を囲む騎士は王も含めた全てが対等と見なされ、国中の憧れとなった。人数については諸説あるものの、「Fate/stay night」で採用されているのは、標準的な十三人説の模様。
「Apocrypha」世界では分かたれた円卓の欠片が英霊召喚の際の触媒として存在する。十一人の騎士（アーサー王とギャラハッドは除く）から、召喚を求めたマスターに最も近い適性の者が選ばれる。別名Sレア確定チケット。ランスロット、ガウェイン、トリスタン、パーシヴァルなどなど、誰が来てもまさによりどりみどりである。亜種聖杯戦争が盛んな現在は、高値で市場に出回っている。当然詐欺られたり鴨られたりする者

も多いとか。石油王が鴨られてると嬉しい。

エンチャント【スキル】

〝赤〟のキャスター、シェイクスピアのスキル。名文付与とでも言い換えられる。「こいつの凄さを今から吾輩が細部に渡って説明するから、どうか皆さん退屈だと思わずに聞いて下さいな」という前口上から始まる怒濤のポエム。「あらゆるものを断ち切り」で刃の鋭さが増し、「あらゆる攻撃を受け止め」で刀身の頑丈さが向上する、ただしいずれも読む者に感動を与えるほどの文学的表現が必要。

歴史に名を残した作家であればスキルであれ宝具であれ、けっこうな確率で所有するものだとか。

破格の知名度を持つシェイクスピアであれば、C～Eランクの宝具まで作成可能。Eランクなら、そこらに転がっている石が宝具化した程度。Dランクならば近代兵器などの工業量産品程度のやる気。Cランクに至るには文豪が表現するに相応しい霊格を持つ武器でなければならない。

今回の場合、エンチャントしたのは「三池典太光世」、とある隻眼の大剣豪が愛用した、と謂われのある名刀である。Cランクも当然と言えよう。

【か行】

カウレス・フォルヴェッジ・ユグドミレニア【人名】

〝黒〟のマスター、ユグドミレニア一族の一人。連なる家系はフォルヴェッジ家。低級霊や昆虫、動物の召喚を得意としていた。フィオレが百年に一人輩出できるかどうかという類い希な魔術回路を持って生まれたものの、彼女の両足がどうなるか不安になったフォルヴェッジ家当主が予備の後継者兼フィオレの世話係として妻に生ませたのがカウレスである。

残念なことに奇跡が二度起こるはずもなく、フォルヴェッジ家の衰退を象徴するような平凡さに、足が動かなくともフィオレを後継者にするべきだと当主は判断し、カウレスは世話係に任じられた。

本人としては気楽な人生と半ば諦めの境地で魔術を学んでいた。だが、その内にフィオレだけでなく、フォルヴェッジ家に微妙な危機感を持ち始める。何しろ両親手ずからの教育によって、フィオレに対して徹底的に魔術を叩き込んだはいいが、彼女は魔術以外のことを何一つ知らない残念系お嬢さまに成長してしまっていたのだ……！

そんな訳で、弟としては姉の世話を焼くしかなかった。聖杯戦争の際も、フィオレのバックアップとして彼女と共にルーマニアへ。そこで令呪が発現してしまい、バーサーカーを任せられることになった。

基本的に魔術は人生の付属品と考える主義であり、人生全てを魔術に捧げる気は毛頭無かった。だが、聖杯大戦を経てそのやや厭世的な考え方も色々と変化した模様。地味に考え方がドライで、通常の聖杯戦争で姉と対立した場合、殺害した後に延々と絶望するのがフィオレだが、一通り絶望した後に心を決めて躊躇な

く殺害するのがカウレスである。つまりある意味で、フィオレより魔術師としての意識は高い。

同時に現代知識も豊富で、フィオレに携帯電話を教え込んだのはカウレス。あえて機械に頼ることでその部分に余裕を持たせ、少しでも自身の乏しい魔術スペックを拡張しようとしていた。刻印移植で随分余裕ができたものの、それでもまだまだ一流には程遠い。

聖杯大戦の後、ロンドンの魔術協会にて見張られながら忸怩たる日々を過ごしていた……のだが、ある日ロン毛で目つきが悪いとっても偉い人に「何でお前そんな向いてない魔術を学んでるの？　お前の才能的にはこっちの方がよくね？」と教室を一言で変更され、気付けばあれよあれよという間に能力的にも性格的にもデンジャーなクラスメイトたちに囲まれていた。

「いやだなあ、平凡に暮らしたいなあ。巻き込まれたくないなあ」と思いつつ、近くの席で騒いでいる能天気な天才を横目にそっと溜息をつくカウレス君であった。

……何かその内、別作品に出張してそうですが気にしない気にしない。

極刑王【宝具】

カズィクル・ベイ。〝黒〟のランサーの宝具。最大二万本の杭をスキル『護国の鬼将』で拡張した領地に展開。攻撃、防御、移動制御などに活用する。ルーマニアという土地柄もあり、『護国の鬼将』で得た領地は聖杯戦争中、最大規模。杭のダメージは積み重なっていく上に、後から後から襲い掛かる二万本という圧倒数は、ヴラド三世の『串刺し公』という異名の面目躍如だろう。

杭は一本あたりの威力は低いものの、一度でも喰らえばしばらくの間は「貫通」による継続ダメージが付加される。更に一度でも槍を当てれば、敵の体内からでも杭を生み出せて貫通させてしまう。こうなるともう収拾がつかず、相手は死ぬまでもがき苦しむハメになる。

……まあ、体内に生まれた杭を燃やすために自分自身に炎を循環させるようなトンデモ英雄が存在したことだけは、ヴラドにとって計算違いだったろうが。

神の杖【その他】

魔術兵器……ではなく、近代科学が生み出した最新武器である。重い、長い、デカい金属棒を宇宙から落下させ、その運動エネルギーでターゲットを破壊するというシンプルかつディープな宇宙用兵器。

もちろん、実現には程遠いっつーか大気圏で燃え尽きるんじゃないかなあコレという扱いであり、与太話以外の何物でもない。まあ、ルーラーが宇宙から聖旗を勢いよく投擲すれば大体似たような運動エネルギーは生み出せるかもしれないが。

騎士王【称号】

真名をアルトリア・ペンドラゴン。アーサー王。「Fate」の看板役者であり、何度目だセイバーと揶揄されるも変わらず高い人気を誇る元祖セイバーさんであり、冷たい父上である。最早彼女に関する説明は不要だろう、というか説明が必要なユーザーはそもそもこのマテリアルを読んでいないと思うのだが、どうか。

モードレッドの過去回想で必ず出なければならない人物であるとはいえ、三巻挿絵で後ろ姿を見せるだけでもエラい緊張しました。

破却宣言【宝具】

キャッサー・デ・ロジェスティラ。〝黒〟のライダー、アストルフォのチート宝具、その一。魔女がアストルフォに惚れ込み、特別に手渡したもの。あらゆる魔術を打破する手段が書いてあるこの本は、ただ所有しているだけでAランクの対魔力スキルを獲得することができる。

そればかりではなく、真名を発動させる——つまり、本を読めばあらゆる魔術を打破する可能性を引き摺り出す。魔術限定の「心眼」とでも呼ぶべきか。アストルフォのチートっぷりを代表するような宝具。

アストルフォはこれを「ルナ・ブレイクマニュアル」と適当な呼称をしていたがため、真名発動による真の力が発揮されることは、五巻までなかった。それを抜きにしても、コルキスの魔女さんとかが知ったら、即マジ殺すリストに掲載されるであろうほどにひっでー宝具である。

疵獣の咆哮【宝具】

クライング・ウォーモンガー。〝赤〟のバーサーカー、スパルタクスの常時発動型宝具。伝説が昇華されて宝具化したタイプ。実はバーサーカーとして召喚された場合と、セイバーとして召喚された場合で、宝具の用途が大きく異なる。バーサーカーとして召喚された場合、敵から受けた傷を魔力に変換し、体内に蓄積してブーストや回復などに転用するもの。

もっとも聖杯大戦の際は現世との繋がり――因果線(ライン)が複雑だったためか変換効率が暴走して、とんでもないことになったのだが。

ちなみにセイバーとして召喚された場合は、もっと真っ当な「相手の攻撃に耐え抜くことに成功すると体力、魔力を回復し、更に次以降の同じ攻撃は無効化もしくは反射する」というものに落ち着いただろう。もっとも、これでも充分に脅威的ではある。

いずれにせよ、長期戦になればなるほどスパルタクスは有利になっていく。彼を仕留めるには、短期決戦に限るだろう。

燦然と輝く王剣【宝具】
我が麗しき父への叛逆【宝具】

クラレント。

クラレント・ブラッドアーサー。共にモードレッドの宝具。元々はアーサー王の宝物庫にしまわれていた剣だが、モードレッドは反乱を起こした際に、宝物庫に乱入。「王権の象徴たる剣」という点が気に入ったのか、これを愛用した。

本来は王位継承の際に与えられるBランク相当の剣であり、王の威光……王気(オーラ)を増幅するために使われる。具体的には身体ステータスの1ランク向上、スキル『カリスマ』の取得などが挙げられる。が、モードレッドは王として認められた訳ではないので剣自体が1ランクダウン、装備した際のボーナスも獲得できていない。

しかし「増幅」という機能は失われた訳ではないので、モードレッドはその有り余る憎悪を魔力という形で剣に叩き込み、増幅させて撃ち放っている。

分かりやすく言うと、『我が麗しき父への叛逆』は『魔力放出』の応用であり、出現する赤雷は増幅させることで歪んだ父への想いそのものなのである。

本編で騎士王との確執は(一方的に)解消されたものの、既に何度も使用したことでコツを掴んだために、父への想いとは無関係に撃ち放つことができる。何だかんだで、騎士王の血を引く天才なのである。

〝黒〟のアーチャー【サーヴァント】

〝黒〟側のサーヴァント。真名はケイローン。ケンタウロス――半人半馬の一族で、ギリシャ神話に名高き大賢者である。

穏やかな性格、マスターを立てつつもマスターのためになるようならば、忠言を絶やすことはない。敵味方問わず、侮ることなく蔑むことなく、情動が激しいギリシャ神話の英雄の中でも例外的なほどに冷静である。〝黒〟側の軍師役となって、陰になり日向になり陣営を支え続け、最終決戦に臨んだ。

通常、ケンタウロスは馬の足で走りながら弓矢を苦も無く使う優れた狩人であると同時に、あらゆるものを奪う野蛮な怪物たちである、と見なされていた。しかし、ケイローンのみが例外的に「賢者」として認識されていたようだ。

ケイローンは主神であるゼウスの父クロノスと、とある島の女神ピリュラーとの間に生まれた子である。しかしクロノスは馬に化けて彼女と交わったため、ケイローンもまた、半人半馬のケンタウロスとして生まれてしまった(営みの最中に妻であるレアに襲撃を受け、

種馬に化けて逃げ去ったという説もある）。怪物のような彼に乳を与えることを厭ったピリュラーは菩提樹へと姿を変えてしまった。

父母に愛されなかったものの、成長したケイローンはあらゆる勉学に秀でた賢者となった。これは母の名である「ピリュラー」が菩提樹を意味することとあながち無関係ではない。菩提樹の花は気付け薬に使われ、樹皮は占いや書板として活用されたためだ。

大人になったケイローンは、ギリシャ中から乞われて「未来の英雄」を養育し始めた。彼が教えを与えた者にはヘラクレス、アキレウスの他、後に医術の神となったアスクレピオス、双子座に昇華されるカストールなどがいる。アルゴナイタイのリーダー、メディアを籠絡することになるイアソンも、彼に教えを受けた者の一人である。

ある日、ケンタウロス族の争いを止めようとしたものの、何者かが放った毒矢によって不死のまま延々と苦しみ続け、不死を神に返すことで射手座の星となり、ようやく救いを得た。聖杯戦争に参加し、聖杯に託す願望はその不死を取り戻すことである。彼にとってみれば、それは父母が与えてくれた唯一の贈り物なのだ。

サーヴァントとしては不死を返し、両足を人間に変化させたことでステータスがわずかにランクダウンしているものの、それでも一流のサーヴァントと呼べるほどの高い——ある意味異常すぎるほどのスペックを誇っている。そもそも剣術、弓術、馬術だけでなくレスリングも教えていたようなので、人間の足で動くのも比較的慣れているのだろう。

スキルの複合効果で擬似的な未来予知すらも可能な、まさに万能。難点としては決め手に欠けるあたりか。智慧もへったくれもない力押しには、こちらの強みが薄れてしまうのだ。

足りぬ人間が足りないままに足掻き、それでも前に進もうとする姿を心より愛するため、〝赤〟側として召喚されたとしても、間違いなく死を覚悟で離反したものと思われる。

もっとも本人に言わせれば「教師ならではの傲慢さです、お恥ずかしい」と答えるだけだろう。

本編ではモードレッドと軽く小競り合いをした以外は、アキレウスとの戦いに注力した。何しろ、アキレウスを傷つけることができるのは唯一ケイローンだけだったのだ。その戦いはサーヴァントとしての本質を忘れてしまうほどの喜びだったが、死の間際に再びサーヴァントに立ち返り、きっちりアキレウスに致命的な一撃を加えていった。

〝黒〟のアサシン【サーヴァント】

〝黒〟側のサーヴァント……であるが、離反して独自行動を取っている。真名をジャック・ザ・リッパー。世界でもっとも有名なロンドンの猟奇殺人鬼（シリアルキラー）。

一般的に猟奇殺人を犯す者は、大別して二つに分けられる。秩序型と無秩序型、ある程度理性の秩序を保ったまま殺人を犯すことができる者と、全く理性なくその人間にしか理解できない理由で殺人を犯す者である。どちらが捕まりにくいかといえば圧倒的に前者で、後者は証拠隠滅すらしないためだ。そして切り裂きジャックは無秩序型であった。

証拠が多数見つかったにもかかわらず、切り裂きジャックが捕まることはなかった。それは当時の科学的捜査に限界があったこと、被害者が娼婦ばかりで初動捜査に出遅れが生じたことなどが挙げられる。

一方、無秩序型でありながら切り裂きジャックは新聞社に手紙を送り、パニックを煽り立てるなどの行動も見せている。偽手紙という可能性も大きい一方で、完全に偽物だという証拠も掴めなかった。

ジャック・ザ・リッパーがある意味で、これほど世界に膾炙（かいしゃ）したのはこの圧倒的に謎めいた部分のせいだろう。そのためサーヴァントとして召喚される際も、クラス次第あるいは召喚される土地次第で、様々に変化する。聖杯により、「真のジャック・ザ・リッパー」が定まった場合を除き、この変化は起こり続ける。

……今回、アサシンとして召喚されたジャック・ザ・リッパーはロンドン、ホワイトチャペルに多数住んでいた娼婦によって堕胎された子供たちの集合体である。生まれることすら叶わなかった彼ら、彼女らは母親の胎内に回帰することを求めて殺人を繰り返した。言

うなれば、「被害者側」から生誕したともいえる異端のジャック。
　ただし、それが「切り裂きジャック」であるかどうかは本人にも定かではない。何しろ彼女たちは悪霊の集合体なので記憶は常に朧気、娼婦を殺したことは覚えていても誰を殺したかまでは不明なのだ。彼女たちがアサシンとして殺しているのは特定の個人ではなく、自身を殺害した社会そのものであり、彼女たちが抱く激情は如何なる英雄にも理解できず、救いようがないものだ。
　サーヴァントとしては知名度の高さもあってか、図抜けて優秀。殺人鬼であるせいか、「魂喰らい」としての効率が極めて良く、素人で魔力供給がほとんどできない六導玲霞であっても、殺害を繰り返すことで一線級の戦闘力を保持し続けた。
　反面、その扱いづらさは今回の聖杯大戦中でもトップランクだろう。そもそもが「マスターに従う」というサーヴァントとしての基本を理解しているかどうかすら怪しい。彼女たちにとって現世は帰還するものではなく、未知の場所に他ならない……つまり、未練はないからだ。
　その点で考慮すると、元マスターである相良豹馬とジャックとの相性はほぼ最悪であり——というよりは、魔術師たちとジャックとの相性が最悪と言うべきか。唯一、六導玲霞のみがジャックという存在に適合するマスターなのだ。
　ジャンヌの手によって昇華され、悪霊の集合体としての結合が崩れた彼女たちが再召喚されることはない。今後同じ条件を揃えても、別の「ジャック・ザ・リッパー」が召喚されるだけである。

“黒”のキャスター【サーヴァント】

　“黒”側のサーヴァントの一人、真名はアヴィケブロンだが正式な名前はソロモン・ベン・ユダ・イブン・ガビーロール。十一世紀の哲学者、詩人、そして魔術の一ジャンルであるカバラを扱うカバリストであった。ユダヤのプラトン、という異名も持つ。
　言うまでもないが、ダビデの息子であり七十二の悪魔を使役したソロモンとは全く何の関係もない。名前で混同されることを恐れて「アヴィケブロン」の方を推すことにした。
　サーヴァント、キャスターとしてはやや扱いづらいタイプだろう。基本的にマスターの命に忠実であるが、彼の本領を発揮するためには莫大な費用と時間が必要になる。ダーニックがロシェにキャスターを先行して召喚させたのも、ゴーレムの製造工場を構築するだけで並の魔術師が十回破産する程度の予算とかなりの時間が必要となるから。ただし、一度軌道に乗ると、ゴーレムがゴーレムを造るようになるので人件費はあまり考慮しないでいいのが長所か。
　虚弱で病を患うことが多く、中でも皮膚病が重かった。そのためか厭世的、悲観的であったと伝えられており、本編でもその性格を遺憾なく発揮している。何しろ死んでも仮面を取ってその顔を晒すことがなかった。
　史実において、アヴィケブロンは哲学的な思想をアラビアからヨーロッパに伝えたとされている。また、ヘブライ語の「受け取る」という言葉から「カバラ」という言葉を生み出した。
　伝説では身の回りの家事をさせるため、女性型のゴーレムを鋳造したという。本作では、ヴィクター・フランケンシュタインと同じく『原初の人間』の創造に挑戦する。ただし、功名心のみで動いたヴィクターとは異なり、彼が目指したのはあくまで自身の民族の受難を打ち払い、真の楽園に到達させるためだった。
　性格は小心者にして冷徹。自身の弱さを理解しつつも、聖杯戦争に賭ける意気込みは人一倍だった。ただし、その目的は『原初の人間』を鋳造、始動させたことで大部分が叶った。そこから先、『原初の人間』がどのように動くかは、彼には無関係の事柄だったからだ。
　彼が滅びたとしても、その結果を受け入れるだけ。
　“赤”と手を組んだのは保身というよりも、“黒”の側に居たままでは成立しない、よりベターな選択をチョイスしたから。
　“黒”のアーチャーの矢にほぼ無抵抗で突き刺されたのは、本人の実力もさることながら、既に糧となる覚

悟を決めていたため。彼にとって、自らを尊敬するマスターと共に戦うのは決して悪くはない気分だったが、それでも人生全てを擲(なげう)った己の希望が、手の届くところにあるという誘惑には逆らえなかった。そしてその選択の代償を支払うべきと考えただけだった。アヴィケブロンにとって、自分の命など価値がない。より正確に記すと、宝具を完成させた時点で、自分の価値がゼロになったのだと論理的に帰結したのだ。

伝説によると彼の詩才を嫉んだある男によって殺され、イチジクの樹の根元に埋められたとされる。イチジクがあまりに甘美な実をつけるのを不思議に思った人間たちが掘り返し、男の罪が露見したとか――。

"黒"のセイバー【サーヴァント】

"黒"側のサーヴァントの一人、真名をジークフリート。『ニーベルンゲンの歌』に登場する、文句なしの大英雄であり、"竜殺し(ドラゴンスレイヤー)"である。背が高く細身、褐色気味の肌は竜の血を浴びた証である。弱点である背中が丸出しなのはそういう「呪い」のため。概念的に背を守ることができない。こう、球体バリアーみたいなものでジークフリートを防護しても、背中の部分だけは必ず穴が開かれる。もっとも、背中を狙う芸当をジークフリート相手にできる技量を持つ英雄は、そうはいないのだが。

その顔のイメージ通り、無口であるが気品溢れる佇まいは育ちの良さを思わせる。朴訥とした口調で、言葉は必要最小限に留めるタイプ。それが元で、マスターであるゴルドとの対立が深まってしまう。

ジークフリートの伝説は五～六世紀頃に成立し、様々な土地へ広まっていった。『ニーベルンゲンの歌』とほぼ同時期に、英雄シグルドの物語『ヴォルスンガ・サガ』が成立している。ワーグナーの歌劇『ニーベルングの指環』はこれらの伝説を纏め上げた傑作である。

本作においては『ニーベルンゲンの歌』で描かれたジークフリートが基本骨子となっており、彼は北欧のワルキューレの存在を知識でしか知らないだろう。

王族という高貴な血筋、様々な冒険と英雄譚、そして悲劇的な最期も含めて、これほどまでに英雄らしい英雄も、そうはいまい。

だがその英雄らしい英雄だからこそ、彼は無意識に縛りを掛けていた。英雄とは、人に乞われて成るものであり、乞われないのであれば動いてはならないと。何故なら、英雄とはそういうものだ。あまりに圧倒的で膨大な力を持つが故に、自分の意志で動いて自分の願いを叶えようとしてはいけない。英雄とは人の願いを叶えるものであり、それ以外のことには決して踏み入ってはならないと。

自身の妻と義兄の妻が互いに名誉を傷つけ合い、激突が不可避となったとき、彼はまたも皆の願いを叶えた。その切っ掛けである己が死ねば良いのだ、と。結果的にそれが更なる悲劇を呼び込むことになるあたり、ラインの黄金の呪いがバッチリ効いている模様。

サーヴァントとしてはとにかく硬い、固い、堅い。『悪竜の血鎧(アーマー・オブ・ファヴニール)』はBランクの通常攻撃、B+ランクの宝具攻撃を防ぎ、更に『幻想大剣・天魔失墜(バルムンク)』は対軍で真価を発揮する広範囲レンジ攻撃。剣の柄に嵌められた青い宝玉は神代の魔力が秘められており、ほんの少量で剣の力を最大限に引き出す。カルナ戦の際に、ジークがあれほど宝具を連発できたのは『ガルバニズム』で自身の魔力を補給しつつ、剣の力を瞬時に引き出し続けたからに他ならない。サーヴァントのジークフリートは本人の消費する魔力を瞬間的に補給することができないため、ジークほどではないにせよ平均的な対軍宝具より溜めが圧倒的に早い。

当初のユグドミレニア側の予定としてはヴラド三世の守り手として、ジークフリートが前面に出てサーヴァントたちの攻撃を受ける。ヴラドは『極刑王(カズィクル・ベイ)』で戦場を支配下に置く。ジャック・ザ・リッパーはマスター殺し、フランケンシュタインと共に後陣の混乱を狙う。アストルフォはアヴィケブロンと共にゴーレムを誘導して状況をコントロール、ケイローンは穴が出来そうな場所を支援狙撃。

まさに机上の論理としては完璧だったのだが、ジークフリートまさかの戦前退場により泣く泣く作戦変更を余儀なくされたのであった。

〝黒〟のバーサーカー【サーヴァント】

〝黒〟側のサーヴァントの一人。真名はフランケンシュタイン。出典は言わずとしれたメアリー・シェリーの小説『Frankenstein: or The Modern Prometheus（フランケンシュタイン、または現代のプロメテウス）』である。

ウェディングドレス風の衣装に身を包んだ少女。小説だと男だったじゃん！　という至極もっともなご指摘があるかと思いますが、彼女は本来アダム……男の人造人間を産む役割を持っていたのだ。

天才的な科学者であり錬金術師でもあったヴィクター・フランケンシュタインが雷の力を利用して作った人造人間――ホムンクルス。

〝黒〟側で力量の劣るカウレスが召喚したせいもあってか、サーヴァントとしてはバーサーカーとして狂化した状態でもさして秀でたところがある訳ではない。

唯一、スキル『ガルバニズム』のせいで異常なまでに効率良い魔力供給が行えるのは大きなメリットだが、今回のホムンクルスたちによる魔力供給によってそのメリットも押し潰されている。宝具も自爆することでやっとBランク、しなければC～Dランクの破壊力が精々という有様。恐らく、聖杯戦争においても聖杯大戦においても勝ち抜くには相当の幸運、マスターの判断力がなければ不可能だろう。

ジークフリートを除けば、真っ先に退場したサーヴァント。彼女が最後の力を振り絞って放った宝具すら、無意味なものとなったはずだったが――。

それ以降の彼女に関しては、最終巻を読んだ人間ならばご存じだろう。彼女の使った宝具が、巡り巡って世界を救い、カウレスたちに勝利をもたらしたのだ。

尻尾を決して振らず、いつもつまらなそうな顔をしてる癖に、やけに人に接近してくる大型犬のイメージ。カウレスの後ろを歩くときは、いつも距離が近いとか。

感情がないことを咎められたせいか、人の感情に敏感であろうとする。最後の令呪を使うカウレスが嫌になるほど冷徹な声を無理矢理出していることに気付いたとき、フランケンシュタインは「自分の死を誰かが惜しむ」という奇跡のような出来事に気付いたのだ。それは間違いなく、生まれて初めての貴重で素敵な経験だった。

宝具『磔刑の雷樹』によって第二のフランケンシュタインが生まれる確率は極めて低い。その確率を、彼女は強い意志で引き当てた。

余談だが「カプセルさーばんと」のフランちゃんは倒されると首がぽろんと転がって超可愛いと思うのだけど、どうか。

〝黒〟のライダー【サーヴァント】

〝黒〟側のサーヴァントの一人。真名はアストルフォ、シャルルマーニュ十二勇士の一員である。イングランド王オットーの子であり、将来的には王となる定めだった。

本作における二大問題児。シャルルマーニュ十二勇士の中で誰からも愛される美貌の持ち主でありながら、誰よりも実力的に劣っていた「弱い」騎士である。

しかし本人はその弱さを一向に気にせず、馬上試合などで敗北して落ち込んでもすぐ忘れていた。そんな楽天家なアストルフォには幸運がついて回るのか、あ

るいはその姿勢が愛されたのか、様々な宝具を手に入れることになる。

魔女からはあらゆる魔術を打破する『破却宣言(キャッサー・デ・ロジェスティラ)』を贈られ、アルガリアが忘れていった馬上槍『触れれば転倒！(トラップ・オブ・アルガリア)』を借り受け、邪悪な魔術師アトラントから『この世ならざる幻馬(ヒポグリフ)』を確保した。

アストルフォはその宝具をフル活用して、様々な冒険を繰り広げることとなる。

……ちなみに借り受けた品のほとんどは誰かに乞われると快く貸し出したあたり、基本的に品物に執着しないタイプなのだろう。だからこそ、アストルフォの人生には様々な宝具がついて回ったのかもしれない。

アストルフォの服装は趣味――ではなく、趣味ではなく、愛した女性に撥ね付けられて狂乱したローランを鎮めるために身につけたものである。どうして召喚された際にもその姿だったのかというと恐らく、大聖杯が「アストルフォの全盛期」をそこに定めたからではないだろうか。酷い話だ。

サーヴァントとしては二流も二流。一流に届く実力はなく、豊富な宝具で多少は有利に進めることができても、セイバークラスなどの実力者には地力の差で圧し負けるだろう。

だが、聖杯大戦の一つのコマとして考えると豊富な宝具は戦略の幅を押し広げることができ、相手を行動不能に陥らせる、あるいは混乱させる宝具は足止めに適している。

まさしく聖杯大戦向きのコマと言えるのだが……残念なことに、アストルフォの価値観が通常と異なっている。たとえホムンクルスでも助けを求められれば全力で応じるし、それが自陣の損になることを承知していても、やってしまうのだ。

スキル『理性蒸発』により、魔獣限定の特殊スキル『怪力』を低ランクながら並行して取得している他、対魔力が宝具のお陰でAランクに向上している。地味に魔術師のマスターを相手取るときはほぼ無敵という厄介な仕様。マスター殺しを目標とすれば、聖杯戦争の勝利も夢ではないかもしれないが――いかんせん、他ならぬアストルフォ自身が絶対に拒否するタイプの作戦なので、夢のまた夢であろう。

本編ではその底抜けにお人好しで、楽天家で、何より行動的な部分が物語を大きく動かした。ジークが車輪の軸、ルーラーが車輪だったとすれば、アストルフォは潤滑油のようなもの。なお、『理性蒸発』は当然ながら良いスキルではない。理性がないということは、己の欲望を律することができないのだから。だがしかし理性がないアストルフォは、「悪事を働く」という発想がそもそも本能レベルで淘汰されているので結果的に善良なのだった……！

ジークに対しての感情は熱烈かつ明けっぴろげ。ちなみにアストルフォは男女の性差を全く気にしない。惚れてしまえば、それが男女どちらかなど些細な問題なのである。ジークが望めば多分、喜んでお相手してくれただろう。もっともジークもまた、生殖行為など己以外の生物に存在するものという言葉だけの認識なのだが。

聖杯に託する願いはあるにはあるが、それが何なのかまだ考えていない。願いが叶う段階になってから考えようという実に出たとこ主義。そんなアストルフォが何故聖杯戦争に召喚されるかというと、カルナと同様に自らを呼び出すほどに困っているのならば、助けてあげようという使命感からだ。他クラスだと、何故かセイバークラスに該当するらしい。

本編の後、アストルフォは放浪の旅に出る。人類は種として未熟である、アストルフォもまたサーヴァントとして未熟である。だからといって、懸命に生きている彼らの人生を意味のないものにすることはやはり間違っていたのだろう。アストルフォは楽天的に、報酬らしい報酬を望むこともなく助けたいものを助け、生きたいときまで生き続けるだろう。その在り方はどれほど弱くとも、やはり英雄に相応しいものなのだ。

“黒”のランサー【サーヴァント】

“黒”側のサーヴァント、陣営のトップを張る男。真名をヴラド三世、ルーマニアの守護者であるが、ルーマニアを除く世界的には『ドラキュラ』という名乗りの方が圧倒的に有名だろう。

ブラム・ストーカー原作の『ドラキュラ』により、ルーマニアの一英雄だった彼は吸血鬼の代名詞として一躍名を馳せた。

……元々、ドラキュラとは「竜の息子」の意味合いであり、吸血鬼からは縁遠い存在だ。では、どうしてそれが吸血鬼の代名詞になったのかというと、ヴラド三世の所業が、あまりに血塗られていたからに他ならない。

二万人のトルコ兵を串刺しにし、「どんな人間も私は恐れまい。だが、悪魔だけは別だ」と東ローマ帝国を滅ぼしたメフメト二世ほどの男に言わしめた圧倒的な残忍さ。後世、エピソードの幾つかは罪を着せるための捏造だという指摘がなされたが、それでもなおその残虐性は後世に刻まれるほどであった。

そしてその一方で、ルーマニアをメフメト二世の手から守った「キリスト教の盾」としての英雄ぶりも再評価されている。

本作以外に「Fate/EXTRA」にも登場。姿や武器、言動などは本作と異なりどちらかというと狂信的な騎士、妻を愛する男としての側面が強調されている。

本作においては、君主としての側面が強調された形で召喚されている。これは、故国ルーマニアで召喚されたという事実が大きいだろう。知名度ボーナスのため、他国で召喚された場合のパラメータよりランクが向上している。合わせてスキル『護国の鬼将』により、破格の力を持つサーヴァントとして顕現した。

しかし、それでも〝赤〟側の総攻撃により徐々に追い詰められていき、強奪された大聖杯を奪い返すため、知名度の恩恵を受けられない場所に踏み入ってしまう。弱体化し、死を覚悟した彼の下へ現れたのはマスターであるダーニック。彼は平然と、ヴラドにとってもっとも忌避、嫌悪すべき選択肢を選ばせるのであった。

激昂すると誰より恐ろしいものの、基本的には国を愛する清廉な武人。吸血鬼に関する話題だけがNGであるものの、それを除けば極めて共闘しやすいサーヴァントと言えるだろう。

彼にとって不幸だったのは要であった〝黒〟のセイバーが戦う前に消失したことと、何よりマスターが魔術師らしい魔術師だったことだ。

……それでも。部下を率いて国を、聖杯を守ろうとしたその姿はやはり高潔だった。

なお、召喚可能な他のクラスだとバーサーカーが適合する。この場合、狂化の影響か吸血鬼であることをあっさりと肯定し、王ではなく鬼として戦うことになる。武器は体内から射出する杭。

ゴーレム【その他】

アヴィケブロンが生産する土塊、または石や樹木で構成された人造の兵士たち。ゴーレムの概念は古代イスラエルまで遡り、製法の基礎的な部分は大体二世紀から九世紀時点で成立していたとされる。だが、更に言うのであればゴーレムは創世記の「主は土くれで人間を形作り、鼻から命を吹き込んだ」というくだりに

由来する。
つまり、ゴーレムとはそもそもが「人間」を作ろうとする試みなのである。従って、ゴーレムは人間に近ければ近いほどに高品質と言える。もっとも、それはあくまでカバリストの考える理想的なゴーレムであって、魔術師ならば「如何に強力なゴーレムを造るか」に腐心するべきなのかもしれない。
アヴィケブロンの魔術は基本的にゴーレムを造ることのみに特化しており、彼の技術は既に現代の魔術師が追いつけない領域に到達している、ゴーレムを売り捌くだけで一生遊んで暮らせるレベル。ロシェが傾倒してしまうのも無理はない。
人間に近いものを、というのがアヴィケブロンのゴーレムのコンセプトであるが、それはそれとして手慰みに全く異なるコンセプトのゴーレムを造るのも吝かではない。ヴラド三世の乗馬用に作成した銅鉄馬は地味な自信作で、瞳につける宝石だけでも億単位だったとか。
大戦後、実は一部のゴーレムたちも細々と生き残っており、ほとんどは売却されたもののわずかなゴーレムはホムンクルスと共に新天地へと向かったとか。

王冠・叡智の光【宝具】

ゴーレム・ケテルマルクト。〝黒〟のキャスター、アヴィケブロンの宝具。生前に鋳造したものではなく、彼の見果てぬ夢が宝具化したもの。『原初の人間(アダム)』の模倣であり、固有結界に生命が与えられたものである。
地面を踏み締めているだけで際限なしに魔力が供給され、同時に周囲の陸地を侵食、「楽園化」していく。
全長は生誕時点で十五メートルだが、これはあくまで「生まれたて」の数字である。楽園の広がりに応じて、巨人の大きさは倍々ゲームで変わっていき、最終的には一千メートルを超える。曰く「十五メートル程度の巨人なら、ステータス平均Cランクのサーヴァント一騎でも容易に倒せる」が、全長一千メートルとなると、さすがに一流のサーヴァントが揃っていなければ抗し得ないだろう。そしてついでに隠蔽を担当する人間の胃が死ぬ。
十五メートル程度の巨人にジャンヌたちがあれだけ焦っていたのは、成長する速度が半端ではないことを見抜いていたため、あともう少しでも対応が遅ければ、巨人は三十メートルに成長、更に激しい抵抗を見せていただろう。

御三家【その他】

「Apocrypha」の場合、御三家というと冬木の聖杯戦争を仕掛けた魔術師……即ち、アインツベルン、遠坂、マキリを指す。
本作でも言及した通り、マキリ(間桐)は第三次聖杯戦争の際、ダーニックと激闘を繰り広げた臓硯が大聖杯を奪われたショックでほぼ廃人化。後継者に恵まれなかったこともあって、魔術師としては完全に未来を閉ざされた。
遠坂は大聖杯を諦め、魔術を学びつつ拳法で宇宙と同一化する道を探る。ツインテ少女が高校生になる頃には「魔術と中国拳法を組み合わせたまったく新しい武術」の開祖にでもなっているのではないだろうか。しかし、遠縁に引き取られた妹が想像を絶するナイスバディなプロレスラーとなってドリルロール少女とタッグを組んで来日するとはまだ想像していなかったのだ……！
アインツベルンは「強奪されたので、また新しい聖杯作るよ」という訳で再び大聖杯を作るべく奮闘中。幸いなことに、「Apocrypha」世界では死んだ魚のような目をした傭兵がアインツベルンと関わり合いにならないため、永遠に最高傑作であるイリヤスフィールは生まれず——従って、彼女が生誕しない限り、アインツベルンは絶望しないのだとか。……幸いか？

言峰綺礼【人名】

言わずとしれた「Fate/stay night」及び「Fate/Zero」において悪役(というには、あまりにメンタリティが

複雑ですが)として登場した男。本作には一切登場していないが、存在自体はちらほらと匂わせているので、改めて。

言峰綺礼は今も冬木で極めて真っ当な神父として暮らしている。これは第四次聖杯戦争が起きなかったことで、とうとう己の資質に目を向けることがなかったため。亜種聖杯戦争にでも参加していれば話は変わっただろうが、冬木にいる限りその機会は訪れない。

つまり、今もなお己の存在意義や業に苦悶中という訳である。

兄にあたる四郎が何者であるかは父である璃正に聞いているが、交流はほとんどない。これは綺礼ではなく、四郎の方が意識的に彼を忌避しているため。

というのも、四郎は義弟である綺礼の「歪み」に気付いてしまっている。もちろん、彼を苦悶から解放させてあげたいのは山々であるが、どう考えてもロクな事態にならない……その上に、もし万が一、己の歪みを肯定してしまうような出来事が訪れれば、まず狙われるのは自分ではないか、という疑いが強かったためだ。

今にも噴火しそうな火山にガソリンを持ち込むようなもの。かくして四郎は綺礼となるべく距離を取った付き合いに終始しているのであった。

言峰璃正【人名】

冬木で執り行われた第三次聖杯戦争において、聖堂教会が聖杯戦争に参入。審判役として赴任した。だが、その第三次聖杯戦争で大聖杯は強奪され、審判役ながらやむなく状況に介入し、親交のあった遠坂家のマスターを救出した。その際、救出作業に手を貸したのがアインツベルンのサーヴァントであった天草四郎時貞である。

返礼として受肉した彼の戸籍を用意、息子「言峰四郎」として迎え入れた。

言峰四郎として第八秘蹟会に入った彼だが、さすがに息子とは認識できず、一人の友として誠実に接した。息子である綺礼が生まれた頃あたりから、四郎は意識的に璃正との交流を減らしていた模様。

第四次聖杯戦争の心労がなかったせいか、幾分長生きできたらしいが「Apocrypha」本編開始前には既に病死。彼の葬式が、息子である綺礼と四郎の最後の遭遇だった。

ゴルド・ムジーク・ユグドミレニア【人名】

〝黒〟側のマスターの一人。キング・オブ・無能、キング・オブ・無駄令呪王の異名を持つ大問題中年。扱う魔術は錬金術系であり、一時期はアインツベルンの背が見えるところまで辿り着いたこともあったがすっかり零落し、ユグドミレニアに組み込まれた。

能力は決して低くはない……目を見張るほど高くもないが。カウレスや相良豹馬よりは上で、ダーニックやフィオレには敵わないという半端なランク。その代わり、魔術師としての誇りは海より深く山より高い。

机上の空論をイコール現実に置き換えるタイプ。野球を見ながら「ダメな采配だ」と野次を飛ばすオジサンのようなもの。

が、自分に仕えるべきサーヴァントが自分を殴った上に命令に逆らったことが余程衝撃的だった(何しろ、零落したとはいってもユグドミレニア内部ではまだまだ大家という認識であり、逆らう人間はほとんど居なかった)らしく、ほとんどロクにマスターらしいことができないままに退場したこともあって、二巻以降は常時飲んだくれていた。

が、どん底に落ちたことで自暴自棄になったのか、あるいは誇りが打ち砕かれたことで素直になったのか、意外な活躍を見せるようになる。

正直に告白すると、一巻プロット時点ではジークフリートの一撃でお亡くなりになっていたキャラクター。一応それなりに非道な行為に手を染めていたのだが、無能描写をしすぎたせいで滑稽な造形が強調されてしまい、逆に殺し辛くなってしまった。

生きている以上、描写をしない訳にもいかず何故か三巻と四巻で評価を取り戻し、最終的に何故か生きて帰還したキャラの一人となってしまった。

まあ、一度どん底まで落ちたのとそれを目撃したホ

ムンクルスたちがゾロゾロいるので、恥を恐れずに、自分の家や魔術に向き直れば再び家は盛り返すかもしれない。

そのためにも、まずは自分そっくりに育った息子を教育である。「お前、自分が凄いイケてると思ってるみたいだけど、実は私にそっくりなのでどちらかというとアレなのだ」「アレか……」「アレだ……」。

さ行

暗黒霧都【宝具】

ザ・ミスト。ジャック、能力盛りすぎ、問題。その内の一つであり、結界宝具。いわゆる現象の宝具化。硫酸の霧を半径数十メートルに拡散させる。一般人は時間経過によりダメージを負い、魔術師たちも対抗手段を取らない限り、魔術を行使することも難しい。サーヴァントならば、敏捷ランクが一つ落ちるだけで済むが、霧の中でジャックの姿を捉えることは極めて難しい。

元々、ロンドンに起こったスモッグ問題に端を発している。産業革命により飛躍的に増加した煤煙がロンドンの冷たい霧に混じり、強酸性を帯びたことによって莫大な犠牲者が発生した。

十九世紀のロンドンでも、既にその問題は深刻化しつつあり、その霧に乗じて殺人鬼(ジャック)は娼婦たちに襲い掛かった。

この宝具によってジャックはもう一つの宝具の条件——三つの内の一つ、「霧立ち籠める場所」というものをほぼ無条件に満たすことができる。

相良豹馬【人名】

〝黒〟側のマスター。担当はアサシン。本編開始前には既に死んでいる。元々は「Fate/Apocrypha」のプレストーリー版、ジャック・ザ・リッパーとそのマスターの物語を描く際に登場した魔術師。六導玲霞を生贄に捧げ、ジャックを召喚しようとしたものの召喚直後に裏切られ、マスター殺しの憂き目に遭う。

アニメ版「Fate/stay night UBW」に登場したアトラムと同じく、生贄などの代償と引き替えに魔術を行使する。相良豹馬の場合は和式呪術と西洋呪術の組み合わせで、人命を代償にして建物の安全や人間の防護などを確立させることで財を成した。西洋呪術は〝黒〟のマスターであるセレニケが所属するアイスコル家からの横断技術。全く異なる一族の術式を融合させた、ある意味でもっともユグドミレニアらしい魔術師。

アサシン召喚ならば別にハサンでも問題なかったのだが、亜種聖杯戦争の繰り返しにより十九人のハサンの対策がある程度立てられてしまっている状況では不利と判断。自身の歴史の浅さも踏まえて、近現代の英霊で勝負を懸けた。もっとも、それが致命的なミスを招き寄せたのだが、まさか生贄にするためだけに口説いた女が自分を上回る怪物だとはさすがに想像できなかった。

……余談であるが、相良豹馬で一番有名なのは二巻での誤植であろう。

いや、本当何であれを見逃してしまったんだという話ですよ。二版では修正している、はず。

ジーク【人名】

本編「Fate/Apocrypha」の主人公。元々は魔力供給を行うためにゴルドが鋳造したホムンクルスであり、ほとんど何の思考もせぬままに生成した魔力をサーヴァントたちに絞り尽くされて死ぬ運命にあったのだが……。

彼の詳細に関しては、人生に至るまでほとんどが本編で描写されている。何しろ過去という過去がほとんど存在しないので。

それだけではなく、そもそも前提として人生が詰んでいる。真っ当に生きようと思っても長くて三年の命。であるが故に、「自分がやろうと考えた」ことのため、無理無茶無謀な選択肢を選び続けた。

長寿を獲得してからもそれは変わらない。ジークが最後に、人類のために振る舞ったのは当然ながら人類

のためではない。そもそも、ジークは人類を信じ切れるほどに干渉した経験が存在しないのだ。
ただ、ジャンヌ・ダルクが未来を勝ち取るために命を懸けた。それを見て、「彼女の力になりたい」と願ったからこそ、大変に個人的な欲求である。
なお、魔術回路だけならばアヴィケブロンが目を付けるだけのことはあって、ユグドミレニアのトップであるダーニックと遜色ないほどのレベル。ただし、行使できるのは構造把握による破壊のみ。仮に生き残ったとしても、魔術にはあまり良いイメージがないので学ぶ気はあまりないだろう。
ラストで竜種に変身したジークは、既に肉体が消失している。あれは聖杯への願いで変化した、ジークの魂の形である。
ちなみにジャンヌが最後に告げたあの言葉で、ジークはようやく自分が彼女を待ち続けられた理由を理解できたとか。お互いに鈍いにも程があるな！

不貞隠しの兜【宝具】

シークレット・オブ・ペティグリー。〝赤〟のセイバー、モードレッドの宝具。モルガンに鎧とセットで与えられた兜で顔を隠すことで、アーサー王とその部下たちに正体を悟られぬようにした。
簡易版『己が栄光の為でなく』（『Fate/Zero』）といったところだろうか。宝具が無効化される条件はあくまで戦場で兜を脱ぐ行為であるため、普段は素顔で歩いていてもステータス隠蔽効果は続行される。ちょっぴり苦しいのは分かっているが、街中を鎧姿で歩いていいのはファンタジーRPGの世界だけなので堪えてほしい。
兜鎧、どちらともモルガンによる魔術付与が施されていることもあってか防御力という点でも相当に頑丈。なお、兜を外すまで『我が麗しき父への叛逆』は使用不可能。そのため、後半ではほぼ外しっぱなしであった。
余談だが兜を外す際は別にどこかに置いたりする必要はなく、鎧に組み込まれる（逆も可能）。某SFホラーTPSゲーの主人公がヘルメットを装着するシーンがエラく格好良いので、近衛さんに強く強くリクエストした。作者は満足でも、向こうにとっては実にいい迷惑であっただろう。すまぬ。

ジーン・ラム【人名】

〝赤〟側のマスターだったはずの人。性別女性。疾風車輪、という名の通りチャクラムを使用し、風の魔術属性を持つ。そのまんまだなお前。ビブリオマニアで、噂に名高いイヴァン雷帝の書庫を探し求めていた。
腕は間違いなく一流であるが、いかんせんセミラミスの毒でコロリ。〝赤〟側のマスターは獅子劫とシロウを除いて、親族が「Fate/strange Fake」（著作：成田良悟　電撃文庫）にこっそり登場している。
まあ、色々と大失敗に終わったのでフリーの彼らも立場的に危うくなったのだろう。

シギショアラ【地名】

実在の土地名。首都ブカレストの北西にあるルーマニアの地方都市、ヴラド・ツェペシュ……ヴラド三世の生家が保存されている。歴史は古く、十二世紀にやってきたドイツからの植民が中心となって街を形成した。旧市街地は特に中世の建物がそのまま残っている貴重な場所。
トゥリファスはこの街をモデルにして、観光地として目を惹かないように作られた。

驕慢王の美酒【宝具】

シクラ・ウシュム。〝赤〟のサーヴァント、セミラミスの第二宝具。周囲環境の毒化。あらゆる攻撃に毒属性を付与するだけでなく、空気や魔力そのものにすら毒を添加可能。アサシンとしての必殺宝具。毒に耐えたという逸話があれば抵抗力にボーナスがつくが、逆に毒で殺された逸話がある場合は、抵抗力がダウンす

る。
　それだけでなく、『虚栄の空中庭園（ハンギングガーデンズ・オブ・バビロン）』にいるセミラミスなら、毒に関する逸話を持つものであれば幻想種ですら召喚可能。
　スキル『二重召喚（ダブルサモン）』がない、通常のアサシンとして召喚されたセミラミスは『虚栄の空中庭園』が使用できないため、この宝具を主軸に戦うこととなる。

獅子劫界離【人名】

　〝赤〟側のマスターの一人。だが、シロウ・コトミネ側にはつかずサーヴァントと共に独自の行動を取った。サーヴァントは〝赤〟のセイバー、モードレッド。凶悪な風体は、いかにもアメリカンのアウトロー然としている。魔術師ではなく、魔術使い。知識という点では魔術師たちに敵わないものの、戦闘経験という点では百年ほどを生きたダーニックに比肩する。
　普段は戦場を渡り歩いて魔術師の死体を回収したり、魔術刻印を奪い合ったりする。意図的に死者を増やすようなことは基本的にしない。というのも、そんなことしなくとも毎日毎秒、世界のどこかで必ず死者が出るからだ。
　魔術礼装としてソードオフ（銃身を短く切り詰めたもの）のショットガンを愛用しているが、これはあくまでガンドの応用魔術の媒体として使用しているものであり、本来の用途で銃を使ったことはない。他、心臓を加工した手榴弾や動物の眼球や猿の手など基本的に扱っているのが死霊魔術（ネクロマンシー）のため、礼装のほとんどが悪趣味極まりない。
　魔術協会から依頼を受けて、聖杯大戦に参戦。本来は〝赤〟のサーヴァントたちと手を組んで戦う予定だったのだが、シロウ・コトミネとそのサーヴァントであるセミラミスを信用できないと独自行動を取ることに。〝黒〟側のサーヴァントと小競り合い、〝黒〟のバーサーカー相手には勝利したが、そこで〝赤〟のマスター、シロウの企みに気付いて戦争を棚上げした。
　とはいえ、それでも最後まで聖杯を目指して戦ったのだがモードレッドがセミラミスと相討ちになったところで聖杯大戦からは脱落。獅子劫もまた、モードレッドを救うための行動が仇となって死亡した。
　プロット段階から「今作のボニー&クライド」として「好き勝手に暴れ回る、後悔はしない、戦って戦って笑いながら死ぬ」ことだけは決めていたコンビ。いやまあ、ボニーもクライドも笑いながら死んでないのだけど。
　魔術師としての力量は昔一流、今は二流。魔術使いとしてなら一流。マスターとしては、まあ、この微妙に扱いにくいモーさんと一度たりとも対立することなく乗りこなした時点で合格点を頂けるのではないでしょうか。

名前も出なかった養女に対しては相当な愛情を注いでいたようで、ジャケットの裏ポケットを探ると古びた写真とかが出てくる。ただ、戦場に出るようになってから風貌が凶悪になったので、二人の写真の顔はいかにも真面目そうな学者風。

モードレッドがその写真を見た場合、ひとしきり笑った後で嫌なことを理解して無言を貫くだろう。要するにその写真の男が目の前の風体になるまで、傷だらけの人生を選んだというどうにもならない絶望を分かってしまうからだ。

獅子劫界離が聖杯に託した願望は、本当に本気で痛切なものだった。心のどこかで、自分が公言している望みは真実ではなく、本当の望みはただ彼女の死を覆すことなのだと考えていたのだろう。

それに気付いたとき、それを受け入れたとき、獅子劫界離の魔術師としての生は全て終わりを告げるのだ。

なお、当初のプロットではダーニックが追い落とした一族の末裔が獅子劫界離だった。ただ、時系列的に矛盾が発生するのと、そもそもユグドミレニアとあんまり絡まないのであっさりと没設定に。

シャルルマーニュ十二勇士【組織】

アストルフォが仕えていたシャルルマーニュ（カール大帝）の騎士で、もっとも優れた者たちのことを指す。アーサー王伝説における円卓の騎士のようなものであり、文献によって十二勇士の数が違ったりメンバーが異なっていたりする。アストルフォはその中では、ほぼ間違いなく十二勇士のメンバーに加わっていて、他にはデュランダルの使い手として有名なローランやオートクレールを使うオリヴィエなどが人気を誇っている。

ローランはアンジェリカという美しい王女に恋をしていたのだが、誇り高かった彼女がただの兵士と恋に落ちて駆け落ちしてしまったという事実を認められず、狂乱して何もかもを脱ぎ捨て、全裸で暴れ出す。それを憂いたアストルフォたちは、苦労して彼を捕らえて月から持ちだしてきた理性の瓶を与えて正気を取り戻させるのであった。この際に女装したことが、今のアストルフォに繋がっている。

ジル・ド・レェ【人名】

「Fate/Zero」でキャスターとして大暴れした男、まさかの再登場に全員ビックリ我もビックリ。ご存じ、青髭ことジル・ド・レェです。

今回はサーヴァント……というよりは、ゲストキャラクターとしてルーラーの心を折りに登場。

しかし、シェイクスピアが真のジルを召喚したせいで、ルーラーの説得にその身を翻す。ルーラーの心を折るのにジル・ド・レェは適切な人材であるが、ルーラーを敵に回すには最低の人材であった。そのリスクを承知で「面白そうだから」と張り切って台本を書いたシェイクスピアであった。自業自得という。

シロウ・コトミネ【サーヴァント】

第三次聖杯戦争において、アインツベルンによって召喚されたサーヴァント。クラスはルーラー。真名を天草四郎時貞。黒幕衆の一人、実質上のラスボス。仮に第三次聖杯戦争をビジュアルノベル化したとすると、アインツベルンの選択でエンディングが大幅に異る。今まで語られていた通り、アヴェンジャーを選べば正史──「Fate/stay night」ルートへ向かうが、もしルーラーを選んでいたならば、こちら「Apocrypha」ルートへと進む。

第三次聖杯戦争で受肉してから六十年もの間、あらゆる文献や霊脈を当たって冬木の聖杯戦争──即ち「第四次」にあたる聖杯戦争が起こる日を待ち続けた。

聖杯戦争ではなく、聖杯大戦──七騎vs七騎という状況も想定済みだったシロウはきっちりと聖堂教会から派遣された審判役兼マスターとして〝赤〟の側について、セミラミスをいち早く召喚。七騎vs七騎、更にルーラーがサーヴァントを召喚するという異常事態に、大聖杯は自動的に今回のルーラー、ジャンヌ・ダルクを召喚したがそれすらも予測範囲内の出来事として計算

に組み入れていた。

唯一、シロウが計算できなかったもの。それは、名前すらないホムンクルスがたださやかな願いを叶えようとしただけの出来事だった。

天草四郎時貞の出生も生涯も実はあまりハッキリとはしていない。確実なことは、島原の乱において最高責任者と呼べる地位についていたこと。たとえそれが、御輿——お飾りであったとしても、この少年は間違いなく江戸時代最大の一揆、島原の乱の首謀者だったのである。

今作最大、最強の問題児。次点で〝黒〟のライダー。元々、初期段階でのプロットはセミラミスが黒幕だった。しかし、既に「コンプリートマテリアル」で設定も含めて出されているキャラクターを黒幕というのもインパクトが弱い、と判断。「Apocrypha」のコンセプトとして「本家では設定上不可能だったことをやる」というのがあったので（七騎vs七騎もその流れで思いついたもの）、では更なる源流である「魔界転生」から天草四郎を引っ張り出してみてはどうか、と思いついたのが切っ掛け。

少年、少女。共にその戦いに旗が深く関わっていること。聖人になれなかった者、聖人になった者。共通点と共通でない点があまりに対照的で晴れてラスボスと抜擢した——までは良かったのだが。

そこで「……そう言えば本家の主人公の名前は……年齢もほぼ同じ……」などと悪魔が囁いて、シロウ・コトミネが誕生したのであった。「そんなんアリか」と読者だけでなく、知人にも大変ツッコまれました。すまぬ、すまぬ。でも偶然というには、あまりに運命的だったのよ……！

髪が白く肌が黒いのは魔術の代償……ではなく。強引に受肉した際の代償で髪が白くなり、その後セミラミスの触媒と、彼女が欲するであろう庭園の材料を集めるために中東に二十年近く潜伏する必要があったため肌の色を変えた、と複合的な原因。ちなみに女帝の触媒は聖杯大戦に参戦すると決まった時点でソフィアリ家から貸与されたのだが、自分でも二十年近く探して三点確保していたという念の入りようであった。

人間は嫌いだが、人類を深く愛している。島原の乱において、彼は人間がどこまで下衆に、下劣に、そして残酷に強くなれるかを見てしまった。同じ人種に対してですらこうなる。違う肌の色、違う文化であれば、どれほど人間の残虐さは加速するのだろう？

第三次聖杯戦争と、その直後に起こった第二次世界大戦でシロウはますますその考えを固める。結果、人類を救済するには大聖杯の奇跡——第三魔法しかないと、結論付けた。第八秘蹟会に所属しており、亜種聖杯戦争の審判役も時折務めていた。他の人員とはほとんど交流がなく、コイツいつからいたんだっけ、と同僚からは不思議がられていた。

サーヴァントとしては本人の言った通り、ルーラーでなければ三流。さして使い道のない宝具と英霊としては相当に新しいこともあり、聖杯戦争を勝ち進むには極めて困難。逆にルーラーであれば、スキル『真名看破』と『神明裁決』によって圧倒的有利を築くことができるだろう。

黒幕ではあるが、善良な存在。そもそも、シロウの行いが果たして悪かどうかは議論の分かれるところだろう。いつか辿り着くであろう場所、そこにほんのわずか近道への案内をしたとも言えるからだ。だが、一方で彼は紛れもなく悪である。個々人を救うことなく、ただ人類という種のみを救おうとしたからだ。

趣味や好むものなど一切なく、救済のために六十年を生きてきた。結末は覆されたものの、セミラミスの膝で朝日を眺めたその瞬間こそが——シロウにとっては、至福の時だった。

神授の智慧【スキル】

我らがケイローン先生のチート・オブ・チートスキル。ギリシャの神々より与えられた様々な技能を一纏めにしたもの。音楽のような芸術的なものから、弓術、槍術といった戦闘方面、更には野外追跡や薬草採取のようなレンジャー的なスキルと多岐に渡る。

ただしこのスキルはギリシャ神話時代の技術をベースにしており、例えば中国拳法のように別の時代、別の場所で発達したスキルを身につけられる訳ではない。

他にも『皇帝特権』や『星の開拓者』のような特定の個人だけに限定される特殊スキルも『神授の智慧』の適用外である。
　また、このスキルによって汎用的なスキルを他サーヴァントに付与することが可能……なのだが、サーヴァントのほとんどは英雄として成立しているからこそ召喚されるのであり、教えを乞おうという殊勝なサーヴァントはなかなか存在しない。
　本編において唯一可能性があったのはジークであったが、ジークはそもそもジークフリートに変身しなければスキルを付与できない（学べない）ということが発覚し、三分間のリミットでは教えられるものも教えられないのである。
　そのことに気付いたケイローン先生は、ちょっとだけ寂しそうだったらしい。

聖杯大戦【その他】

　一言で言ってしまうと、冬木式聖杯戦争がねじ曲がった例外戦争である。七騎のサーヴァントによる戦いが長期間に渡って開始されない場合、聖杯は新たな七騎を召喚する準備を整える。ただし、それは六十年掛けて霊脈から少しずつ溜めた魔力を再度吸い上げる行為であり、下手をすると霊脈は永遠に枯れ果ててしまう。
　ヴラド三世の手からただ一人逃れた魔術師の手によって大聖杯は聖杯大戦システムを起動、本来なら聖杯戦争の待機期間であるが、いち早く大戦用の七騎召喚が承認された。
　とは言えダーニックにとっては聖杯大戦は予想内の出来事だった。と言うのも、大聖杯を象徴として掲げて新規組織を起ち上げたとしても、魔術協会は必ず妨害活動を行う。それならば、自身の最大戦力――即ち、サーヴァントたちで一度魔術協会と対決しておくのが良いと判断していた。ここで協会を徹底的に叩くことで反動勢力を活発化させ、自陣営に組み込むこともダーニックは視野に入れていた。
　彼の試みが全て上手くいった場合、魔術協会の勢力は減退し、日本における戦国乱世もかくやという時代が幕を開けていただろう。
　……まあ、どれもこれもシロウさんと〝黒〟のライダーのお陰で台無しになった訳ですが。

世界の裏側【その他】

　邪悪なる竜（ファヴニール）が本編最後に辿り着いた場所。神代の終わりを理解した幻想種たちが地上を譲り渡し、この場所に移動した。現在の人間が住む世界（物理法則も含めて）とは、惑星の地表に薄く広がる織物のようなもの。その織物の裏側とは人間が住む以前の世界……即ち、幻想種たちが闊歩していた時代の織物。つまり地球は惑星の地表が一番下にあり、それを包んでいるのが「世界の裏側」――かつて「世界」だった法則が支配する場所であり、さらにそれを包んでいるのが「現在の世界」という訳である。
　世界の裏側では聖杯は「第三魔法の行使」という機能を果たさない。そもそも、あれはシロウ・コトミネの願いを叶えるためのもの。つまり人間を対象にプログラミングされており、幻想種などカウントに入れていないからだ。
　ジャンヌ・ダルクは英霊であり、元々人間としての肉体はとうの昔に消滅している。そのため、裏側に辿り着く可能性は決してゼロではなかった。……と言っても、喩えるなら壁にぶつかっていればトンネル効果で何とかなるとかそういうレベルの「ゼロではない」だったのだが、英霊が存在する座は、時間軸から切り離されているので試行回数は無限に等しかったのである。

セレニケ・アイスコル・ユグドミレニア【人名】

　磨伸先生ごめんなさい。
　……〝黒〟側のマスターの一人。相手を呪い殺す呪術系統の魔術師。腕は良いが、性格的には破綻してい

る。近現代の知識も豊富で、電子ネットワーク越し、コンピュータによる呪殺なども試みていた。

アイスコル家の黒魔術儀式においては、生贄がトランス状態に陥るならともかくとして、生贄を捧げる側がトランス状態に陥ってはならないとされていた。常に氷の眼で相手を見据えて処理する。それは食肉を調理する際に、生物の命に対して厳粛な態度を持つのと同じこと。

生贄になる者に相対する際の、正しい在り方なのだ――少なくとも、アイスコル家はそう教えていた。

だが、やはり生贄にした数が多すぎたのか。次第にアイスコル家に絡まっていく呪いの糸は太く強く切れなくなり、土地を移動したことも含めて一気に衰退してしまった。アイスコル家の人間はセレニケの歪みに気付いていたものの、類い希な才能に加虐趣味に関しては目をつむることにした。

そんな甘やかしが遠因となり、聖杯大戦中に自身の欲望を優先させてあえない最期を遂げる。……まあ、教育方針を誤った魔術師はこうなるよね、という見本。あるいは、アイスコル家がこれまで殺してきた生贄たちが、帳尻を合わせようと狙っていたのかもしれない。

人を呪わば穴二つ。どれほど上手く、露呈せずに相手を呪い殺せたとしても――その呪いは、いつしか気紛れに呪った側へと降り注ぐ。それが、たまたま今回のセレニケだったのだろう。

た行

ダーニック・プレストーン・ユグドミレニア【人名】

〝黒〟側のマスターの一人。ユグドミレニアの頂点に立つ存在。階位は最高位の冠位（グランド）であるが、これは「Apocrypha」世界でのみ起こった珍事である。というのも、亜種聖杯戦争が起こりすぎたため、「Apo」世界では魔術師の数が激減している。それに伴って、生き残ったほとんどの魔術師が、本来の階位より一段階上にスライドした。色位（ブランド）であるダーニックはこの機会を逃さぬとばかりに、得意の八枚舌で「実力的に冠位には到達していないけど、協会への功績を称えて本来の冠位とはちょっと違う名誉的な冠位」に昇格してしまった。何だこの一時期流行ったラー油みたいなの。……もっとも本来の冠位からすれば、ダーニックおじさんの冠位など到底認められるものじゃないから当然ではあるが。

ダーニック自身も、別段名誉に拘った訳ではない。ただ単純に、冠位の方が独立の際に有利であろう、程度のものである。

とはいえ、ダーニックが弱いのかというとむしろ逆。フィオレも突出した才能を持ってはいるが、執念＋才能＋経験という点でダーニックにはまず勝てない。通常通りの聖杯戦争やあるいは魔術師同士で戦闘を行った場合でも勝利者はダーニックで変わらないだろう。〝赤〟側のマスターであれば、協同でならば倒せるだろうがそれも確実ではない。

人間の魂を主に研究しており、最終的には英霊の魂と融合するまでに至った。もちろん緊急措置的なものであり、本来は可能な限り精度を上げて「ダーニックという意識を保ったまま、英霊の力を保有する魔術師」が目標地点だった。

また、魔術師としても一流だが政治家としても一流。救急車を追いかけてでも訴訟させようとするアンビュランス・チェイサーとはアメリカで弁護士を揶揄する言葉であるが、ユグドミレニアも似たようなものだった。亜種聖杯戦争で叩き潰された魔術師を即派閥に組み込み、水面下で勢力を拡大し続けていたらしい。

決して好んで努力をするタイプの人間ではないが、何十年経とうが軽んじられた復讐を果たすあたりは人一倍の執念深さが窺える。ユグドミレニアとして、わずかながら一族に対する同調意識も存在するので「世界の端に追いやられようとしている魔術師たちの執念」がダーニックに集積されていたのかもしれない。

もし仮に聖杯を手に入れることができず、通常の魔術師として過ごした場合はあと二百年ほど生きたあたりでダーニック・プレストーンという人格が完全に希釈され、「ユグドミレニア」という名の鋼鉄のような魔術師が仕上がっていた。

……そうなったとしても、もしそれで根源に近付く

ことができるならば、ダーニックは躊躇わなかっただろう。だが、「大量の魂によって薄められたダーニックという人格」は果たして生きているのか、死んでいるのか、有り得ない未来として根源に辿り着いたとしてもダーニックが喜べるのか。それが彼にはどうしても分からなかった。

ちなみに第三次聖杯戦争のときは、間桐の爺様と仲良く激戦を繰り広げていたらしい。

第三次聖杯戦争【その他】

冬木で執り行われた第三回目の聖杯戦争。第一回、第二回共に失敗した経緯を活かして、聖堂教会から審判役を派遣するなど、現在の冬木式聖杯戦争のフォーマットが仕上がった戦争である。

本作「Fate/Apocrypha」と原作である「Fate/stay night」とはこの時点で分岐している。即ち、アインツベルンがアヴェンジャーかルーラー、どちらのサーヴァントを選択したかによる。前者の場合、大聖杯は汚染されて第四次で大災害、第五次で聖杯が破壊される、または閉じられるのに対し、後者の場合は汚染されない代わりにダーニックの手によって大聖杯が強奪されてしまう。

あらやだ、アインツベルンってば詰んでる。

第三魔法【その他】

ヘヴンズフィール、天の杯。詳細に関してはゲーム版「Fate/stay night」Heaven's Feel編をプレイするか、気の長い人間は劇場アニメ版を待つがよい。

……まあ、軽くさわりだけ。魔術とは異なる次元にある神秘、魔術師たちにとって一種の到達点。現在の時代でどれほどの時間と予算を掛けても実現不可能なものを魔法と呼ぶ。

現在の魔法は全部で五つ。その中の三番目——アインツベルンが二千年の間、追い求めているものが第三魔法「天の杯」である。魂を物質化させることによる、擬似的なものではない真の不老不死。実現すれば、間違いなく人類救済となるだろう確かな奇跡。ジークはこれを実現できる可能性を奪い去っていったのだから、紛れもない邪悪である。

大聖杯【その他】

冬木の御三家が鋳造した大聖杯。冬の聖女と呼ばれたユスティーツァ・リズライヒ・フォン・アインツベルンが炉心となった巨大祭壇。第三次聖杯戦争にて、ダーニックが強奪。各種実験を繰り返した後、ルーマニア・トゥリファスに定着させた。……さらっと言われているが、大聖杯がどのような代物かを知っている魔

術師たちにとっては最早奇跡を通り越して与太話の類である。戦争中のどさくさに紛れたのも確かだが、誰にも知られず日本からルーマニアに運ぶとか、当時のダーニックは頭のネジが十本くらいブッ飛んでいたのではないか。

二重召喚【スキル】

ダブルサモン。"赤"のアサシン、セミラミスが所有するスキル。召喚の際に特殊な条件付けを行わなければ発動しないという、「タイトル画面でコマンド入力」みたいな裏技スキルである。

もちろん、この手のスキルには制限があって三騎士(セイバー、アーチャー、ランサー)及び一部エクストラクラス(ルーラー、シールダー、アヴェンジャーなど)は二重召喚に該当しない。つまりバーサーカー、キャスター、アサシン、ライダーの組み合わせでなければならない。ただし、稀だがガンナーのような近現代のエクストラクラスは兼用可能になるようだ。

宙駆ける星の穂先【宝具】

ディアトレコーン・アステール・ロンケーイ。"赤"のライダー、アキレウスの宝具。一言で言うとタイマン槍。時間や周囲の環境全てから遮断された、どちらかが倒れるまで解除されない闘技場を形成する。魔術原理的には『Fate/EXTRA』の赤セイバーさんが形成する『招き蕩う黄金劇場(アエストゥス・ドムス・アウレア)』とほぼ同一。

いわゆる神の祝福や幸運のような「まぐれ」まで打ち消される、究極の実力勝負。アキレウスはこれをヘクトールと戦う際に使用した。なお、ケイローン戦では素手であったが別に武器を使用しても問題ない。

また、この槍でアマゾネスの女王ペンテシレイアを殺してしまったため、女性に対しては使用不可能。ついでに言うと、そもそもこの槍は「アキレウスが一対一を望む者」としか対戦できない。つまりアキレウスが「戦いたい」と望み、尚且つ相手もそれに応じる程度の胆力、実力を持っていなければ、そもそもアキレウスは槍を使わない。更にアキレウスは自分が戦いを望んでも相手が望まない場合、無理にタイマンに持ち込もうとはしない。地味に使う相手がそこそこ絞られる宝具なのである。

なおアキレウスがランサーで召喚された場合、この能力とは別に「この槍で手傷を負わせると、治癒が不可能になる」という『必滅の黄薔薇(ゲイ・ボウ)』に酷似した力も付与される。ランサークラスでは戦車こそ持っていないが、神速で走り回りながら神速でこの槍を振り回してくるので、どちらにしても手が付けられない。

竜告令呪【その他】

デッドカウント・シェイプシフター。ジークが刻まれた特殊令呪。通常の令呪として活用することも可能だが、アストルフォを相手に令呪で何かを強制する必要が全く無かったので、全てをジークフリートへの転身として活用した。平たく言えば、ジークは毎回ジークフリートを召喚しているに等しい。触媒は、ジークフリートの生きている心臓。だが、ジークフリートの肉体ならば耐えられる竜の血が、ジークには耐えられない。令呪が消えた場所が黒く変色していたのは、それが原因。使い切っても、フランケンシュタインの『磔刑の雷樹』で得たパワーが延命装置として、ジークをどうにか人間の姿に保っていたが、最後に宝具を使用したことでそれも使い切ってしまった。

天の杯【その他】

ヘヴンズフィール。

→第三魔法を参照せよ

トゥール【人名】

ゴルドによって鋳造されたホムンクルスの一人。魔

術回路こそ乏しいものの、戦闘能力と感応能力に優れていたため、指揮官に抜擢される。本編の言葉通り、戦闘用ホムンクルスは寿命が極端に短く、二ヶ月か三ヶ月程度が限界。
　ホムンクルスにしてはこざっぱり&豪快な性格。ギャルゲーやラノベで言うところの「色気があるけど、がさつで残念な女教師」系。
　ゴルドの頼みで、息子を徹底的に叩きのめす役割を負う。当然叩きのめしたら奥方が抗議してきたので叩きのめし、ついでにゴルドも叩きのめして天下を獲った。三ヶ月間、ムジーク家ではこのホムンクルスが頂点の座に位置していたという。

トゥリファス【地名】

　ヴラド三世の生家があるシギショアラ。その近隣にある都市がユグドミレニアの管理地、トゥリファスである。元々はプレストーン……ダーニックの一族の管理地であった。都市はシギショアラに酷似しているが、観光名所はほとんどないため、ルーマニアの観光ツアーではトゥリファスはほとんど顧みられることはない。
　当然ながら、この土地が目を惹かないようにするためのユグドミレニアの措置であり、トゥリファスに関しては観光ツアーで名前が話題に上るだけで、直ちに旅行会社などに潜伏しているユグドミレニアの血族の手が伸びる。閉鎖的になりすぎないよう、少数の観光客は受け入れている。
　現在の人口は約二万人、魔術師ではないが魔術の存在を知っているユグドミレニアに連なる人間たちも多数潜伏している。観光客がバーとかに繰り出すと、地元の人間が皆こっちを透明な瞳で見つめていたりする。まあ、閉鎖的な田舎ってホラーだよね。ホラー。

触れれば転倒！【宝具】

　トラップ・オブ・アルガリア。〝黒〟のライダーのチート宝具、その二。元々はカタイの騎士アルガリアが持ってきた黄金の槍。触れた者を全て打ち倒す魔法の槍で、アルガリアは馬上試合において、アストルフォを含めた並み居る騎士たちに悉く勝利した。
　ところが一人の騎士が馬上から転げ落ちただけでは降伏せずに、剣を抜いた。アルガリアはやむなく槍を使わずに剣で応戦したが、敵わず逃げ出してしまう。アルガリアは魔法の槍の力を過信しており、自分を負かした者に姉であるアンジェリカ（ローランが後に狂乱する原因である美女）を差し出すことを約束していたのだ。
　アンジェリカも弟の不利を悟ってヤベえとばかりに姿を消し、御前試合が混乱状況になる中、自分の槍が折れたアストルフォは「あ、こんなところに槍がある」

とアルガリアの槍をパク……黙って借り受ける。
当然ながら、その後のアストルフォは馬上試合において連戦連勝であった。
宝具『触れれば転倒!』は槍そのものの威力は極めて低い。しかし、槍の穂先が触れた時点で転倒状態——両足の霊体化を強制する。無論それも一時的なもので(何しろ状態としては、「転ばせた」に過ぎない)、わずかな時間で回復できる程度のものだが、三巻で披露した通り、「巨人ですら転倒させる」という極めて強い強制力を持つ。
ちなみにアストルフォは幾つかの戦いをこの槍で潜(くぐ)り抜けた後、ローランの従姉妹である女騎士ブラダマンテにこの槍を託している。こんな貴重な槍を惜しげも無く差し出したのは当然ながら、アストルフォがこの槍の力について全く知らなかったたである。馬上試合において連戦連勝だったのは「ボクが無意識に封印していた力が〝覚醒〟したんだね!」とか思ってた模様。ひどい。

トリムマウ【その他】

「Fate/Zero」に登場するケイネス・エルメロイ・アーチボルトが魔術戦で使用した月霊髄液(ヴォールメン・ハイドラグラム)の発展系。現在はエルメロイの正当後継者であるライネスが水銀メイドとして活用している。護衛だけでなく、その体を活かしての掃除や侵入などもお手の物。
ロード・エルメロイII世が作った、と思われていたが実際には助言を加えただけ。彼女の詳細に関してはまだ色々と秘密。この辺は「ロード・エルメロイII世の事件簿」(著作:三田誠)で明かされていくはずなので乞うご期待(難しいことは三田先生にブン投げるスタイル)。

疾風怒濤の不死戦車【宝具】

トロイアス・トラゴーイディア。〝赤〟のライダー、アキレウスの宝具。三頭立てのAランク戦車。馬は海神ポセイドンがアキレウスの父ペレウスの婚姻祝いに贈った二頭の神馬クサントスとバリオス、そしてアキレウスがこれらの馬を率いて襲った都市から奪った名馬ペーダソスで構成されている。伝承によるとアキレウスの戦車は三頭~四頭立てと考えられている。クサントスとバリオスが中心となり、ペーダソスが補助の役割を果たしていたらしい。
ポセイドンから賜った神馬だけあって、クサントスとバリオスは原典において二頭とも不死とはっきり明言されている。サーヴァントの宝具として召喚されて、さすがに不死という訳にはいかないだろうが少なくともサーヴァントクラスの頑丈さはあると考えていいだろう。
アキレウスがライダーとして召喚された場合、もっとも魔力消費が激しい宝具がこの戦車である。下手をするとアキレウス以外にサーヴァントをもう一体召喚している程度の魔力消費ではないかと推測される。
クサントスはアキレウスが危機的状況に陥ると楽しそうに喋り出すという地味に嫌な馬。

トロイメライ【曲名】

ロベルト・シューマン作曲。『子供の情景』全十三曲の内、七曲目にあたる。トロイメライはドイツ語で「夢を見る」という意味、この場合は「夢見心地」と訳した方が正しいかもしれない。
〝黒〟のアサシン、ジャック・ザ・リッパーにせがまれて六導玲霞が弾いた曲。だが、実はシューマンはこれらの曲は子供のためではなく、大人が子供時代を懐かしむための——夢を見るための曲と言及している。もし玲霞がそれを知っていたならば、彼女がこの曲を選んだのはジャックのためだけではなく、今が夢のようだという自分の心を露わにしたのかもしれない。

な行

死霊魔術【その他】

ネクロマンシー。獅子劫界離が使用する魔術。

死霊魔術は魔術協会の学部でいうところの降霊と呪詛の両系統に属しており、主に死体を利用・加工する術式全般を指す。魂が消えたとしても魔術師の肉体は極めて魔的なものであり続けるため、普通の死体より魔術師の死体の方が有用である。魔術師でなくとも魔性を持つ獣などは珍重される。魔獣ならば相当に強力な魔術礼装を作り出せる。獅子劫界離はそれらを用途ごとに加工している。例えば猿の手、梟の眼球、魔術師の心臓など。

獅子劫一族の作成する礼装は質が高く、何より死体を加工した礼装に付きものの「無念」「怨念」といった負の要素（威力は高まるが、その分暴走する可能性が高くなる）が欠落した使いやすいものだった。そして零落したはずの彼らは再び魔術師たちの口に上るようになった——それも、獅子劫界離の魔術刻印が毒化するまでの話だが。

は行

バシュム【召喚生物】

〝赤〟のアサシン、セミラミスが『驕慢王の美酒(シクラ・ウシュム)』の力で召喚した大毒蛇。バビロニア神話の怪物ティアマトが生み出した十一の魔物、その内の一つ。幻想種の到達点、神獣の一種であるが、セミラミスでもさすがにあの一瞬でそれだけのモノが召喚できるはずもなく、上半身のみとなっている。

モードレッドに令呪を行使しなければ、バシュムが顎を開いて毒息を吐き出した瞬間に即死していただろう。

幻想大剣・天魔失墜【宝具】

バルムンク。〝黒〟のセイバー、ジークフリートの宝具。地下の国に住む一族、ニーベルンゲン族が財宝の公平な分配をジークフリートに依頼し、彼はそれに応じた。この時報酬として予め渡されたのが、このバルムンクである。だが、財宝の分配は二人の王にとって不公平に感じられ（両者が共に不平を感じたらしいので、どちらかに肩入れすることなく公平に分配した可能性が高い）、ジークフリートと戦ったが返り討ちにされてしまった。

誰のものでもなくなった財宝はジークフリートのものとなり、バルムンクもまた彼の武器となった。以降、あらゆる戦いで彼はバルムンクを振るった。邪竜ファヴニールと戦った際も、このバルムンクで打ち倒したという。

Aランクに到達した、聖剣と魔剣両方の属性を持つ黄昏の剣。王が所有していたためか、対軍に特化しており、半円状の剣気を撃ち放つ。柄にある青い宝玉には、宝具発動のブースト用として真エーテルが貯蔵されている。

さて、いわゆるビーム兵器の発動速度であるが、生前のジークフリート→ジーク→サーヴァントのジークフリートの順番である。

ジークはサーヴァントのジークフリートにはない『ガルバニズム』を持っており、宝具を発動する際に必要な魔力を立ち所に引き出すことができる。生前のジークフリートはそもそもが竜の血を浴び、飲んだことによる心臓の変質と生まれついての資質が組み合わさって、ジーク以上の速度で魔力を引き出し、剣気を撃ち放っていたという。残念ながらサーヴァント、セイバーとして召喚された時点で、その特質はかなり欠落してしまった。

虚栄の空中庭園【宝具】

ハンギングガーデンズ・オブ・バビロン。〝赤〟のアサシンが誇る最強最大スケールの宝具。対界というよりは巨大な結界そのものと言うべきか。アサシン？　隠れてマスター殺しするサーヴァントだよね？　そんな

当たり前の認識を明後日の方向へとブン投げる唖然系宝具。

本編でも言及したが、セミラミスは空中庭園を建造した訳ではない。だが、セミラミスの伝説に何時の間にか組み込まれた「虚偽」はいつしか本物になってしまった。

ただし、現実世界に虚偽の代物を持ち込むのだから材料に関しては現実のものを使用しなくてはならない。これが本物の空中庭園の場合は、通常の宝具のように真名を解放するだけで発動――顕現するのだが。

材料にはぶっちゃけ小国が買えるだけの金額が必要。というか、お金を掛ければ掛けるほど神秘が強くなり、庭園は強化されていくので聖杯を手に入れるためならば、破産覚悟で挑むべきだぞ我が主――とはセミラミス様の弁である。

通常の聖杯戦争では、まず使われることのない宝具。材料費もさることながら、問題になるのは三日三晩の儀式。これは虚栄に真実という楔を打ち込むために必要な儀式なのだが、この三日三晩とは別に比喩でも何でもなく、セミラミスの詠唱が七十二時間分必要ということである。庭園が拡大すればするほど、あちこちに楔を打ち込む必要がある。

という訳で普通の聖杯戦争の場合、余程の潜伏場所を確保しない限り、空中庭園は無意味な宝具である。そして何より、セミラミスは余程面白いマスターでもない限り、自分から空中庭園を作ろうとはしない。

パンクラチオン【その他】

"黒"のアーチャー、ケイローンが使った武術。ボクシングとレスリングを合体させた、恐らく世界初の総合格闘技。ケンタウロス族のケイローン先生が、何でこんなものを知っているかというと、古代ボクシングの起源はアポロン神に端を発するので。

ケイローンの場合は神授の智慧に組み込まれているが、実質的にはAランク相当の技量を持つ。え、プラトン＝カメ○メ先生？　……EXじゃないかなあ……多分……。

この世ならざる幻馬【宝具】

ヒポグリフ。"黒"のライダー、アストルフォが使用するチート宝具その三。魔獣グリフォンが本来、餌であるはずの雌馬を孕ませることがある。その際、生まれるのが上半身が鷲、下半身が馬のヒポグリフと呼ばれる魔獣だ。

ただし、これは本来有り得ない存在である。何故なら、グリフォンが捕食者で馬が被食者である以上、この二者の間に子供が生まれるはずはないからだ。あくまで言語上、哲学的な象徴としてヒポグリフは存在するだけだった。アストルフォたちが登場する『狂えるオルランド』では、ヒポグリフが登場する。それは「ヒポグリフが登場するのだから、如何なる不思議な話でも有り得ないということはないのだ」という意図が含まれている。アストルフォはこの『狂えるオルランド』において、ローランを救うために月にすら行っている。

アストルフォが駆るヒポグリフもまた、存在そのものが不安定な本当の意味での「幻獣」である。それ故に

宝具として解放すると、ヒポグリフは一瞬だが異なる次元へと跳躍する。
　それは魂のみの存在が向かうことのできる幻想種たちの場所。宝具として召喚されたヒポグリフには、垣間見ることはできても決して届かぬ世界の裏側である。

ヒュドラ【魔獣】

　ヘラクレスが踏破した十二の難行。その内の一つであるレルネーの沼において退治されたのが、九つの頭を持つとも百の頭を持つとも言われる沼の大蛇ヒュドラである。
　触れた人間を即絶命させる、とまで言われる猛毒と首を切断しても即座に二つに分かれて再生する異常な再生能力の高さから、十二の難行の中でもトップクラスの知名度を持つ魔獣である。獅子劫界離は前払いの報酬として幼生体のヒュドラを受け取り、それを加工した。当初はサーヴァントすら殺しうる最終兵器としてナイフに加工したが、後になって獅子劫はセミラミスを用心して血清を作成した。
　モードレッドは鎧で遮断したものの、それでも空気そのものが毒気で汚染されていては完全に防ぐことはできなかった。毒のランクとしては間違いなく最上級のA。ギリシャ神話の英雄に対してはA＋まで伸びるかもしれない。

開演の刻は来たれり、此処に万雷の喝采を【宝具】

　ファースト・フォリオ。〝赤〟のキャスター、シェイクスピアの演劇宝具。当初の設定では時間の巻き戻しが存在したが、物語の展開的にあまり意味合いを持たせられないために没(プロトタイプ「Fate/Apocrypha」の後で魔法使いが登場したことも大きい)。代わりに浮上したのが、『国王一座』のグレードアップバージョン。
　全く肉体的に害を為すことのない宝具であるが、一部の英霊にとっては最高に性質の悪い代物である。脛に傷を持たない英雄などほとんどいない。誰もが内側に抱えているトラウマを、シェイクスピアは暴き、嘲り、あるいは弾劾することで徹底的に心を折ってくる。
　肉体的に強いという自負があればあるほど、この宝具に搦め捕られる確率が大きい。この宝具を乗り越えられるのは、己の人生に一片の穢れもないと断言できる者のみだ。何かを信じて全く悔いのない者など数少ない。抱えているトラウマと真正面から向き合える者であれば、シェイクスピアの指摘をどうにかして覆すことができるかもしれないが――。
　心が折れた場合、バッドステータスとして【放心】がつく。この間は一切の無防備で、悪意に自動迎撃する宝具でもない限り、あらゆる対処ができない。
　本来の意味合いはシェイクスピアの死後、その戯曲をまとめて出版した「最初の」書籍。従ってシェイクスピアが直接関与している訳ではない。

フィーンド・ヴォル・セルベルン【人名】

　〝赤〟の元マスターの一人。魔術協会――時計塔から派遣されたエリート。聖杯大戦という大舞台に選ばれるだけの実力を有していたのだが、差し出された紅茶を飲んでバッドトリップ。もちろん用心していたし、防護用の魔術も張り巡らせていたのだがサーヴァントの調合した毒では、そんなもの全く意味がなかった。
　戦う前に退場、というアレすぎる結果であったためか、これ以降セルベルン家は少しずつ零落していく。ただ一人、息子がとある教室で奮闘しているのだが……。

フィオレ・フォルヴェッジ・ユグドミレニア【人名】

　〝黒〟のマスターの一人。フォルヴェッジ家の現当主。両足部分に存在する魔術回路が変質、畸形化しているため、歩行機能を喪失している。魔術師としての潜在能力は、恐らくダーニックを上回っており、長ずれば必ず末子(フレーム)から開位(コーズ)に。そしてその先すらも期待されていた逸材。
　しかし本人は魔術以外に関しては全く何も分からな

い、まさに研究者的な魔術師である。大変な世間知らずで「ネット？　網のことですか？」と真面目にボケる。ただ、好奇心は割と旺盛でカウレスが使っている携帯をせがんで買って貰ったりもする。
　魔術師としての力量は間違いなく一流なのだが、あまりに優秀すぎて魔術師としての業に全く直面してこなかった。端的な例が、野良犬に対する思い出である。あの記憶を、フィオレは決して忘れず、棚上げすることもせずにずっと向かい合い続けていた。それは魔術師（特に降霊科の魔術師）にとって、絶対に不要なものだと理解していながら、捨て去ることのできない、あまりに真っ当な人間らしい感情だった。
　カウレスに対しては可愛い弟として扱っており、実は半ば依存している節がある——が本人は全く自覚なく、しっかり者のお姉ちゃんぶっている。カウレスが野暮な指摘をしたりすることもないので、ますますお姉ちゃん有頂天状態である。
　使う魔術は降霊術であるが、彼女は自分自身に降霊や憑依させるのではなく、機械的に組み上げられた部品（パーツ）に動物霊を複数降霊させた魔術礼装を愛用している。
　本編にて、魔術師の道を断念した彼女は両足のリハビリに取り組んでいる。そこから先の人生は、魔術しか知らなかった彼女にとってさぞかし刺激的な人生になるのではないでしょうか。無論、手放した魔術を惜しみ続ける気持ちも一生涯残るのですが。

冬木【地名】

　某地方都市。本作では当然、聖杯戦争が起きている訳でもなく、従ってあの大火災で冬木市市長である氷室さんが胃を痛めることもない。
　そしてあの赤毛の少年ですが当然苗字は元のままで変わらず、けれど竹を割ったような素直な性格（「カプセルさーばんと」参照）で、ラブでコメった毎日でも送っているんじゃないでしょうか。ツインテ魔拳使いとか、お嬢さま笑いする明るいその妹とかと一緒に。

乙女の貞節【宝具】
磔刑の雷樹【宝具】

　ブライダル・チェスト。ブラステッド・ツリー。〝黒〟のバーサーカー、フランケンシュタインの宝具。正確には『乙女の貞節』が宝具で、『磔刑の雷樹』はその派生技である。『乙女の貞節』はフランケンシュタインの心臓にあたる。ヴィクターは彼女の心臓を抜き出し、頑丈な戦鎚（メイス）に加工した。遠隔接続されていて、『乙女の貞節』は周囲の残存魔力を吸収することで、フランケンシュタインに絶大なパワーを与えている。擬似的な第二種永久機関。『磔刑の雷樹』は『乙女の貞節』の魔力を使用して雷雲を形成、一気に放電させる対軍宝具。
　近現代の英霊であるため、威力は低いものの本作で極めて重要な役割を担ったのはご存じの通り。
　余談ですが、三巻のサーヴァントデータで『ガルバニズム』のスキルが抜けていたのはミスです。申し訳ない。

フラット・エスカルドス【人名】

→この問題児については「Fate/strange Fake」を参照せよ

ブラム・ヌァザレ・ソフィアリ【人名】

「Fate/Zero」において、存在だけは言及されていたソラウのお兄さん。ソフィアリ家の魔術刻印を継承した、いいとこのボンボン。一応ラフがこの項目かどこかに掲載されているはず。自信満々そう、プライド高そう、そして多分何かの拍子に惨劇に巻き込まれそう、なイメージ通りのラフだったと思うのですが、どうか。
　実力は一級品であるが、信じて送り出した義弟（予定）の男がそれはそれは無惨な状態で戻ってきたのが若干トラウマ。今回の聖杯大戦では、英霊召喚のための触媒を集める役割を担当した。短期間であれほどの触媒を掻き集められたのは、ソフィアリ家が密かに隠

匿していたものや、名家としてのコネクションを活かせたのが大きい。言うまでもなくこれほどの触媒を揃えていたのは「Apocrypha」限定のお話である。

接続強化型魔術礼装【その他】

ブロンズリンク・マニピュレーター。フィオレが独自に考案した魔術礼装。動かない両足の役割を果たしている。背中に装着する四本の義腕。魔力を通しやすい特殊合金で鍛造されており、一本の腕につき一体、合計四体の動物霊（犬）を憑依させることで、フィオレの意のままに動きつつも、状況によっては自動的に動いて主人を守る魔術礼装。

ケイネス・エルメロイが考案した月霊髄液（ヴォールメン・ハイドラグラム）とは異なり、行動パターンの記憶は最低限に留まっている。これはあまりに多用な行動パターンを記憶させようとすると、動物霊の思考能力の限界を凌駕してしまうため。つまり攻撃力という面では、月霊髄液にはやや劣る。その代わり、防衛——主人を守るという点に関しては、動物の反射速度をフル活用するため、並大抵の礼装では打ち破れない。

自分で操作すると魔力の負担はそれなりに大きいが、自動機能（オートモード）に切り替えると魔力の負担は軽減される。攻撃であるというよりは、防衛の側面が強く打ち出された礼装であると言えよう。

ちなみにカウレス以外には秘密にしているが、四本の義腕にはそれぞれアスタ、ブランカ、コメット、ヴォルフ、とペットとしての名前をつけている。

ヘクトール【人名】

“赤”のライダー、アキレウスの生前最強のライバル。トロイア戦争において、トロイア側最高の英雄であった。また、弟であるパリスはトロイア戦争の原因を作った張本人である。

アキレウスとは完全に真逆の英雄で、髭を生やしてトボけ気味のおっさん。一人称は「オジサン」、常に飄々とした態度で戦場を蹂躙する。

冷酷だが残忍ではなく、秀才だが天才ではない。アキレウス他、名だたる英雄たちを前にして一歩も退か……ない訳ではなく、二歩も三歩も退いて油断したところを殴りつけてはまた逃げて、遠くにいると思ったら泥をぶつけてくる、と、とにかく籠城戦にかけては最強を誇った。

ドゥリンダナ、と呼称される長剣兼投槍を使い、その投擲で飛び道具にかけては最高ランクの硬度を誇る『熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）』の六つを砕いた。

アキレウスは彼と雌雄を決するために、一か八か己の不死性を一時放棄して決闘を挑んだ。アキレウスを獲れるかもしれない、という誘惑に勝てなかったヘクトールは一対一の勝負を挑み、紙一重で敗れ去ってしまった。

アキレウスにとって、生前死後問わず再戦したくない人物ベスト3に入るという。残り二人はペンテシレイアとケイローン。

ペンテル兄弟【人名】

執筆当初は漠然と、「結合」……つまりまあ、結合双生児……というかそのものズバリ、「トータル・リコール」（1990年度版）に出てきたレジスタンスのリー

ダー、クワトー的なフリークス魔術師を想定していたのだが“赤”のマスターさんは基本的にそこまで詳しく書いても仕方がない、ということでそそくさと没設定へ移行。
ツーツクワンク(タイプムーンエースに掲載された短編に出てくる魔術師一族)たちと同じく、魔術刻印を分割継承しており、互いが傍にいることで力を発揮するタイプの魔術師。俺たちは1+1で200だ……！　まあこの手のタイプは大体、兄弟で揉めるか隙を突かれて死ぬのだけど。

訴状の矢文【宝具】

ポイボス・カタストロフェ。“赤”のアーチャー、アタランテの対軍宝具。もう一方が箸にも棒にもかからない狂化宝具のため、実質的にアタランテを真っ当に運用しようと思うならば、この宝具を軸にして戦わなければならない。
アポロン、アルテミスの両神に祈りを捧げ、天空から無数の矢を射出する。別名を『追魂奪命剣』、違う。なお、「コンプリートマテリアル」仕様だと男、女のどちらか一方にしか攻撃できなかったが、さすがにそれは使い勝手が悪すぎるので変更。
二巻で“赤”のバーサーカー、スパルタクス相手に使用したときのように領域を絞って射つこともできる、地味に便利な宝具。一本一本の矢のダメージはわずかでも、膨大な量の矢が襲い掛かるので、耐久が低く、敏捷が高いタイプのサーヴァントに強い。自分だそれ。

ホムンクルス【その他】

錬金術によって鋳造される、人工生命体。ユグドミレニアが戦力、そして魔力供給源として鋳造したのは、冬木の聖杯戦争を執り行った御三家の一家、アインツベルンの技術を流用している。アインツベルンのホムンクルスは魔術回路を基礎として鋳造される、言うなれば自然発生した劣化精霊のようなもの。そのため、魔力供給用の電池としては極めて有用。
ただし、アインツベルンによる芸術品の如き存在とは異なりユグドミレニアが鋳造したものはあくまで数打ち、量産工業品である。品質にムラがあるが、逆にそれがわずかながらの個性となってホムンクルスたちに表出している。ジークは魔力供給用のホムンクルスであり、当初は満足に歩くことすらもできなかった。魔力供給用のホムンクルスは、魔力を搾り取れれば良いという考えなので、生まれつき呼吸ができないなど生物としては不具合ありすぎる者が多い。
鋳造の指揮を執ったのはユグドミレニアの中でも有数の錬金術師ゴルド・ムジーク・ユグドミレニア。……戦闘はダメなんだけど錬金術に関してはかなりマシな部類に入るのですよ、あの人。

ま行

解体聖母【宝具】

マリア・ザ・リッパー。“黒”のアサシン、ジャック・ザ・リッパーの宝具。切り裂きジャックの事件が概念として昇華された宝具であり、いわゆる暗殺系統の宝具とは若干毛色が異なる。宝具を解放するにあたり、条件を三つ満たすことで威力を倍加させていく。一つ目、標的が女性(動物の雌も含む)であること。二つ目、霧が出ていること。三つ目、夜であること。聖杯戦争である以上、この条件を満たすのは最初の一つ目を除いてほとんど容易であるため、その点では使いやすい宝具だといえよう。
そして、ジャックのスキル『情報抹消』などが複合すればアサシンクラスとしては充分すぎるほどに活躍することが可能。
ただし、彼女の宝具は威力が高くとも呪詛への耐性でダメージが決定する。近現代の英霊を除くと、『解体聖母』が想定通りの威力を相手に与えることは難しい。魔術的に最高のマスターを得て、三つの条件を揃え、ようやくハサンの使用する『ザバーニーヤ』の平均値に匹敵するだけの威力を持つ。

ミレニア城塞【地名】

〝黒〟のマスターとサーヴァントたちが集結している城塞。トゥリファスという街の半分を占めているほどの巨大な城塞。ヨーロッパ諸国の名城以上の大きさと複雑さ、更にはユグドミレニアが六十年備蓄していたありとあらゆる魔術礼装と防衛魔術の組み合わせで、信じ難いほど強固な代物となってしまった。ホムンクルスが昼夜問わず見張りを続け、一部の柱、床、天井には動体を感知次第迎撃行動に出るゴーレムたちが潜んでいる。

歳をほとんど取らないリーダーが、偏執狂的に準備をするとこうなるという良い見本である。もっとも、そんな綿密過ぎるほどの準備もどこかの狂戦士の一発で半分ほどが吹き飛んでしまったのだが……。

や行

ユグドミレニア【その他】

通称「千界樹」。北欧に端を発する魔術師の家系である。特色として、魔術刻印が極めて薄いということが挙げられる。薄い、というよりはほとんど存在しないに近い。通常、刻印は血を繋いだ魔術師が後継者であるという証であり、次へ次へと繋いでいくもの。刻印の株分けをすることもあるが、基本的には近親者のみに限られる。

ところがユグドミレニアはその名の通り、長い年月を掛けて薄く薄く根を伸ばしていく——つまり、刻印そのものの機能を大部分喪失させ、「ユグドミレニア」という名ばかりの血族が増える方を選んだ。重要な点は、この刻印には赤の他人であろうが他の刻印を移植していようが、まるで腕に貼り付けたシールのように簡単に移植が可能ということである。

この刻印の機能はほんのわずかな同調観念と、「ユグドミレニア」に連なる者であるかどうかの判断が可能なだけ。あらゆる特殊性を喪失して、最後に残った普遍性こそがこのユグドミレニア一族の異常な増殖に繋がった。

魔術回路が衰退しつつある一族、刻印を事故で失った一族、政争に敗れた一族、そういった魔術師の世界から弾き出されそうな一族たちを集めて、ユグドミレニアは膨れ上がった。

もちろん、それで魔法に到達しようが、あるいは根源に至ろうが、決してユグドミレニアへの賞賛になる訳がないのだが——ただ「名を残す」という我欲を突き詰めたのが、彼らユグドミレニアという薄い血族の証なのかもしれない。

実のところ、「Fate/Apocrypha」の世界では相当数の魔術師が水面下でユグドミレニアに組み込まれている。亜種聖杯戦争を起こしているのも、ユグドミレニアに連なる魔術師たちが多い。それは言うまでもなく、聖杯戦争のデータを集めるためであった。

現在のリーダーはダーニック・プレストーン・ユグドミレニア。原作終了後のリーダーは、カウレス・フォルヴェッジ・ユグドミレニア。

ら行

紅蓮の聖女【宝具】

ラ・ピュセル。ルーラーが使用する特攻宝具。己の心象風景を結晶化させた概念武装。ルーラーが生前一度たりとも振るうことのなかった聖カトリーヌの剣を触媒とし、かつて自分を焼いた焔を顕現させる。この宝具で失うものはルーラー自身の生命。彼女の生命と引き替えに、あらゆる存在を消滅させる。

Cランクというのは、あくまで剣を鞘に収めた発現前の状態。発現後がEXランクなのは単純な破壊力で計測ができないため。この焔は彼女が打ち砕くべき、と思ったものしか打ち砕けない。つまり単純に強敵、あるいは憎悪などといった感情で使用することはできない。

この焔は何かを救済するための焔であり、本編では

人類の未来を救うという使命感によって使用を決断した。

恐慌呼び起こせし魔笛【宝具】

ラ・ブラック・ルナ。〝黒〟のライダー、アストルフォの宝具。豊富な宝具の中では、唯一あまりチートではない、平均的な宝具。対軍宝具だが威力の方は然程でもなく、竜牙兵のような雑兵相手ならばともかく、サーヴァントを相手にするには些か心許ない。

とはいえ魔笛の名の通り、この宝具の真の恐ろしさは度を超えた音の衝撃による混乱である。慣れた者がこの笛（にしてはあまりに巨大だが）を吹けば、対象から一切の音を奪うことも可能とする。五感の内一つを断たれた程度、あるいは混乱した程度で戦闘機能が停止する訳ではないが、それでも聴覚がないという状況は、ほんのわずかではあるがサーヴァントを不利にする。

それは経験豊かなサーヴァントにとっては、ほとんどハンディキャップにもならないものであるが、一流同士が激突した際にはそのほんのわずかな隙が勝敗を分けるときもある。

そういう意味では、やはり補助的な宝具だといえよう。

右腕・悪逆捕食【宝具】 左腕・天恵基盤【宝具】

ライトハンド・イヴィルイーター。
レフトハンド・キサナドゥマトリクス。
シロウ・コトミネが第三次聖杯戦争時代から使っている宝具。いわゆる伝承の具現化タイプ。共にランクはD。右腕はスキル『心眼（真）』と左腕はスキル『心眼（偽）』と同じ機能を持ち、共に洗礼詠唱を強化する。

あらゆる魔術基盤に接続することで、本来は知識としてしか知らないはずの魔術もある程度行使することができる。便利な宝具ではあるが、例えばキャスターとして召喚されてもメディアのような一級魔術師には絶対に敵わない程度の代物でしかない。

だが、あらゆる魔術を熟達する必要もなく行使できるというささやかな恩恵が、彼に大聖杯の完全制御をもたらした。

ライネス・エルメロイ・アーチゾルテ【人名】

→「ロード・エルメロイⅡ世の事件簿」を参照せよ。

……というだけではあんまりなので。エルメロイの正統後継者。ロード・エルメロイⅡ世の義妹にあたる。2006年に発売された「Character material」のエルメロイⅡ世の項目において、その存在だけは示唆されていた。本編にて水銀メイド、トリムマウと共に堂々の登場と相成った。

本作ではあくまで脇役なので、若干他の作品より性格が甘め、幼い感じに設定されている。段ボール箱に隠れたり、「ザマァ」と呵々大笑したりするのはその良い証拠。

先代ケイネスが婚約者であるソラウを連れて聖杯戦争に意気揚々と参戦、見事に返り討ちに遭ってしまった際に、相当ソフィアリ家と揉めたらしく、未だに仲が悪い。

六導玲霞【人名】

〝黒〟のアサシンのマスター、女性。〝黒〟のマスターの中では唯一ユグドミレニア一族ではない。幼い頃は極めて教養豊かなお嬢さまだったが、両親が事故死してからあれよあれよという間に転落人生を歩み、現在は娼婦をしながら男を養っていた。

その男こそが、相良豹馬である。彼は暗示をかけて玲霞を操作し、すっかり信用させたところでジャック・ザ・リッパーを召喚するための儀式に利用した。ところが、玲霞が死ぬ前にジャックが召喚されてしまい、玲霞は相良豹馬より先にジャックと契約を結ぶ。召喚したはずの相良豹馬はすぐに殺害され、玲霞はなし崩し的に〝黒〟のアサシンのマスターとなった。

聖杯大戦のことをジャックから聞いて、ルーマニア

へと渡った玲霞は魔術師ではないために見つかりにくいというアドバンテージを利用しつつ、情報と魔力を収集。どうにかして〝黒〟のマスターたちを暗殺しようと目論んだのだが――。

彼女たちの結末は四巻にて。

実は今作の中で唯一無二の天然天才かつ天然怪物。物事に対する理解度や観察眼が尋常ではなく、武器も乏しく魔力も乏しい状況で、アサシンの優位性を常に保ちながら、平然と魔術師たちを屠り続けた。日本を出国する前にも、ユグドミレニアの暗殺部隊をジャックと共に返り討ちにしている。ついでに語学も極めて堪能。ラテン語もスラスラ。

殺人に対して一切の躊躇がなく、生存に不要な感情は持たず、「聖杯を獲る」と決めたら、ただひたすらそれに向けて邁進する。その癖、自らの願いは大したものではない。命を救われたジャックのために、ＡＩのように最適化戦略に勤しんでいる。

ジャックに対しては唯一人間らしい愛情を注いでいる。二十数年生きた人生の中で、彼女だけが唯一、無償で自分を救ってくれた存在だからだ。ある意味で、玲霞は確かにジャックの被害者に酷似しているが、一点だけ異なっていた。奪われるだけの人生、踏みつけられるだけの人生、けれど彼女は誰からも奪うことはなかった。流されるように生きている――最早、ただ心臓を動かしているだけの空虚な人生だとしても、己の生命だけは握り締めていた。

それは第三者からすれば、全く意味のないもの。心臓だけを後生大事に抱えて歩いている下らない、つまらない人生。それを〝黒〟のアサシン、ジャック・ザ・リッパーは意義あるものだと見なしたのだ。

たとえ彼女には、母の面影をどんな女性にも見る残酷な無邪気さがあったとしても。

一歩間違えれば、ジャックはあっさりと玲霞を殺していたとしても。

自分の命を、「獲らない」と選択してくれたジャックは眩いほどに愛しい存在だった。だから、〝赤〟のアーチャー、アタランテに狙われたときに彼女はまったく後悔せずにジャックを庇うことができたのだ。

それがどれほどに愚かしい振る舞いだったとしても。

彼女は一切の後悔なく人生を自らの手で閉じたのだ。

リストラ【その他】

いわゆる「コンプリートマテリアルⅣ」に収録されたプロト版「Apocrypha」から、本編に移行するにあたって何人かのサーヴァントがリストラの憂き目に遭った。

まず、真っ先に消えたのが坂田金時。主人公側と敵対するにはあまりに気持ちの良い男すぎ、味方にするにはあまりに頼もしい。さらに、プロット時点で「フランケンシュタインの宝具を使用して復活する」という部分が確立したため、味方バーサーカーにフランケンシュタインは外せなくなってしまい、リストラ。続いて切られたのは、武蔵坊弁慶。彼の場合、メンタリティが非常に複雑でパートナーくらいにならないと詳しく書けないのだが、パートナーは既に決まっていたので食い込む余地がなさすぎた。何より、そもそもランサー三人いて、残り二人はヴラド三世とカルナさん。日本のサーヴァントということもあって、無念のリタイア。

この頃になると「ルーマニア舞台。ヴラド三世知名度大ボーナス。中心となるサーヴァントはジャンヌ、そしてアストルフォ、ライバルは天草四郎時貞」と大雑把に決まっていたので、続いてリストラされたのがゲオルギウス。三人目の聖人がいる、となるとジャンヌと天草の思想対立にどうしても組み込まなければならないのだが、煩雑になるのを恐れたため。彼の宝具もラストのオチを考慮すると、途中で変身してしまうとありがたみが薄れてしまうのでリストラへ。

さて、二人いるライダーの内一人が没ったためにライダー枠が一人空いたので人員を考える。可能であれば、あまり物語の主軸に絡まなくて凄く有名な奴……という訳で浮上したのが、アキレウス。

アキレウスと敵対する側のサーヴァントとして後一人、ライバルかそれに類する存在が欲しい。例えば彼の師匠のケイローンとかどうだろう。でも、そうなるとアーチャーの内どちらかをリストラしなければ。

この時点でアタランテはジャンヌと敵対することを

決めていたため、アキレウスと同じ〝赤〟側に居なければならない。残るはダビデただ一人。キャラクター的には味方で問題ないのだけど、今回はヴラド三世をトップに据える予定。もし、もう一人もっと世界的に偉大で有名な王が傍にいた場合、ヴラドとの絡みがややこしくなりそう……。という訳で、ダビデが最後のリストラ枠へ。

長々と語りましたが、まあ皆さん「Fate/Grand Order」での復帰おめでとうございます……と。

竜牙兵【その他】

数合わせの雑兵軍団。本来、竜の歯を使って作る雑兵はギリシャ関係の魔術であるが、セミラミスほどの術者となるとあまり地域や魔術のジャンルは関係なく行使できる模様。今回は空中庭園を防護するための雑兵として、空を飛ぶタイプまで出現したが悲しいことに雑兵なのよね……ということで、アストルフォの魔笛一つで見事に蹴散らされたのであった。

我が神はここにありて【宝具】

リュミノジテ・エテルネッル。ルーラーの宝具。聖旗を掲げることで、EXランクの対魔力スキルをそのまま物理攻撃を含めた防御に変換する。戦場において旗を振り、ほとんど傷を負うことなく最後まで戦い抜いた伝説の具現化。

ただし使用する度にダメージが蓄積していくため、さすがに対城クラスの宝具を何発も受けては耐えられない。また、当時ジャンヌの伝説を間近で見た英霊——即ち、フランス軍元帥だった時代のジルのみ、この宝具を活用することができる。

旗のデザインは諸説あり、一般的には天使や花(アイリス)をあしらったものが多い。ちなみにジャンヌはこの旗をもっぱら攻撃に活用している。「穂先に槍がついています、つまりこの旗で殴れよという啓示でしょう」と本人は裁くべきサーヴァントに抗議される度

に弁解している。やめてあげて。

鮮血の伝承【宝具】

レジェンド・オブ・ドラキュリア。

〝黒〟のランサー、ヴラド三世の禁断宝具。ルーマニアでは英雄として扱われるヴラドだが、この宝具はルーマニアを除いた全世界規模の知名度を得た「吸血鬼ドラキュラ」としての能力を解放する。そういう意味合いでは、同じく虚偽の『虚栄の空中庭園（ハンギングガーデンズ・オブ・バビロン）』と酷似している。

フィクションとしての吸血鬼の力が付与され、サーヴァントですらも吸血行為によって眷属に仕立て上げることができる。霧や蝙蝠の群れに姿を変えることもでき、その状態では物理攻撃は無効化される。

武装は牙と怪力の他、体内から杭を生み出すことで相手を貫く。狂化に相当するほど思考能力が弱化するとはいえ、総合的に見れば君主としてのヴラド三世より力は増していると考えられる。

レティシア【人名】

ルーラーが憑依先に選んだフランス人少女。真っ当な人間で、魔術回路もないが信仰心だけは人一倍。ごくごくありきたりの人生を送っていたものの、ジャンヌ・ダルクの依頼で己の肉体を貸与する。顔立ちやスタイルはルーラーに似ている程度。憑依の際の影響で、肉体が若干変異した。ルーラーが去った後は元に戻った模様。

ルーラーとジークの見届け人であり、ジャンヌにとってはある意味で最後の砦、己の恋心に気付かないための羊だった。

聖杯大戦に巻き込まれた一般人であるが、感覚的には夢の中で映画を見ているようなものなので、終わった後はあっという間に記憶が摩耗していったとか。それでも、彼女はただ漠然と祈るのではなく、「あの二人が幸福になれますように」という祈りの指針を見つけ、毎日僅かな奇跡を信じて、祈りを捧げている。

ロード・エルメロイⅡ世【人名】

「Fate/Zero」に登場したウェイバー・ベルベット。彼の約十年後の姿。ライネスより、半ば強制的にエルメロイⅡ世の名を継がされ、教授として生徒たちに魔術を教えつつ借金返済や刻印修復に勤しむ毎日。

彼に関しては「Character material」を参照のこと。「Fate/Apocrypha」世界においても、やはりケイネスと対立、亜種聖杯戦争でライダー、イスカンダルと共に戦いを繰り広げた——ということになっている。

本作終了後、カウレス・フォルヴェッジ・ユグドミレニアもエルメロイⅡ世の教室に合流予定。

ロシェ・フレイン・ユグドミレニア【人名】

〝黒〟のマスターの一人。十三歳とカウレスを抜いてダントツの最年少。コンセプト的には「別にすれ違っ

ている訳ではないけど致命的に間違ってる師匠と弟子」みたいな。幼い頃からゴーレム鋳造の技術に関しては図抜けており、刻印移植を受けてからは更に飛躍した。

アヴィケブロンを召喚する際は正直内心で「大したことなかったりして」などと考えていたが、アヴィケブロンが鋳造するゴーレムの余りの美しさと頑強さにひたすら感動。以後、忠実な信徒となる――が、命を奪われるとまでは予想していなかった。

アヴィケブロンからは『王冠・叡智の光（ゴーレム・ケテルマルクト）』の炉心には卓越した魔術回路が必要だと言われていたにも拘わらず、彼はそれが「自分」も含めたものだとは考えられなかったのだ。

では、ロシェが〝黒〟のキャスターと分かり合うにはどうしたら良かったのかというと。残念ながら令呪で自害を求める以外、助かる方法はない。この主従はどちらかが必ず死ななければならないのだ。

触媒での召喚とはいえ、精神的に極めて相性の良いマスターとサーヴァントではあるが、互いの方向性があまりに同じ過ぎた。

ちなみに何でコイツだけ十三歳にしたのかというと……記憶は不確かなのですが、手元にある「ジャイアントロボ」OVA版が原因ではないか、と推測されまする。いいも悪いもリモコン次第（それ鉄人）。

ロッコ・ベルフェバン【人名】

召喚科学部長。召喚科とは降霊科の下位組織にあたる学部だが、この学部が極めて重要視されるようになったのは「Fate/Apocrypha」世界においてのみである。「Apo」の世界はご存じのように、亜種聖杯戦争がそこら中で開催されており、魔術協会としては早急にその対策を練らなければならなかった。これまでの組織図では、サーヴァントの召喚技術にわずかでも絡んでいる魔術の学部がいち早く利益を手にしようと、聖杯戦争後も醜い争いを続ける有様で、「聖杯戦争のサーヴァントに関する全て」を項目「召喚」として、極めつけの保守派に委ねることにしたのだ。

それがこの老人、ロッコ・ベルフェバンという訳である。地位的には「君主代理（ロード）」という形となる。もちろん保守派がいるなら革新派もいて彼らは最大規模の亜種聖杯戦争を生き残ったロード・エルメロイⅡ世を強く推薦した（ただし、エルメロイ家の立場は保守、Ⅱ世の立場は保守でも革新でもないという微妙な中立派）。

幸いにも二人とも亜種聖杯戦争の脅威は熟知しており、互いの派閥の利益よりも事態の解決を優先させる、ということで意見の一致を見ている。

収集癖がある癖に、割とズボラ。ただ所有しているだけで発動する礼装も全力で放置プレイ。本人は「呪いに拮抗するだけの礼装も揃っておるからいいじゃろ」と割と呑気。よくねえよ。生徒とはあまり関わることがないため、「あの爺さんの私室は年々、天然の異界に

なりつつある」というのがもっぱらの噂だとか。

ロットウェル・ベルジンスキー【人名】

〝赤〟のマスター。通称、銀蜥蜴。ジーン・ラムやペンテル兄弟共々、獅子劫とは共闘したり対立したりの間柄。動物、それもトカゲに執着しており、顔以外の急所のほとんどを皮膚を変換した銀の鱗で覆っている。
そんな感じの個性豊かな面々でしたが、セミ様の「まあまあ紅茶を一杯」攻撃で全滅したのであった。

Fate/Apocrypha material

COLOPHON

企画・構成:**武内崇**

テキスト・監修:**東出祐一郎**

表紙:**下越**

キャラクターイラスト:**近衛乙嗣**

デザイン:**近衛乙嗣／こやまひろかず／PFALZ**

サーヴァント原案:**輪くすさが／岡崎武士／倉花千夏／KN／近衛乙嗣／真田茸人／寺田克也／pako／前田浩孝／森井しづき**

サーヴァント設定監修:**三輪清宗**

彩色協力:**一美**

編集・デザイン:**WINFANWORKS**

スペシャルサンクス:**奈須きのこ**

発行人:**竹内友崇**

2015・8・14
初版発行